CD IZDAJA

ZADENITE >> TISKALNIK, FOTOAPARAT, 3 PREDVAJALNIKE MP3

DECEMBER 03/22/1.150 SIT

PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

WINDOWS LONGHORN

Razkrivamo prihodnost operacijskih sistemov! Poročilo iz Microsoftovih laboratorijev

SUPERTEST

OSNOVNE PLOŠČE

20 najboljših osnovnih plošč za AMD in Intel.
PLUS! Test 10 digitalnih fotoaparatov

"Na nikakršen način ne podpiramo piratstva ali kraje avtorjem."

Besede iz ust enega ustvarjalcev programa KaZaA. Hinavščina ali razumno razmišljanje?

128 STRANI TESTI NAJNOVEJŠE STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME!

VEDNO PRVI ZA IGRE

PRINCE OF PERSIA 3D >> COMMANDOS 3
HIDDEN AND DANGEROUS 2 >> FIFA 2004
PRO EVO SOCCER 3 >> RETURN OF THE KING
BROKEN SWORD 3 >> STAR WARS: GALAXIES

POGLOBLJENI NASVETI

Zaščitite se pred virusi >> Razumite piskanje BIOS-a >> Avtomatizirajte svoj dom >> Skrivnosti dlančnikov

TEMA MESECA

REVOLUCIJA ZABAVE

Razkrivamo 10 tehnologij, ki bodo preoblikovale PC igre v letu 2004

ZA 51.500 SIT CELOTNIH PROGRAMOV

5 CELOTNIH PROGRAMOV
TURBO CAD 7, XARA WEBSTYLE 2, SHOWSHIFTER

DEMO IGRE
THE HOBBIT, WORMS 3D, RAILROAD TYCOON 3, XIII...

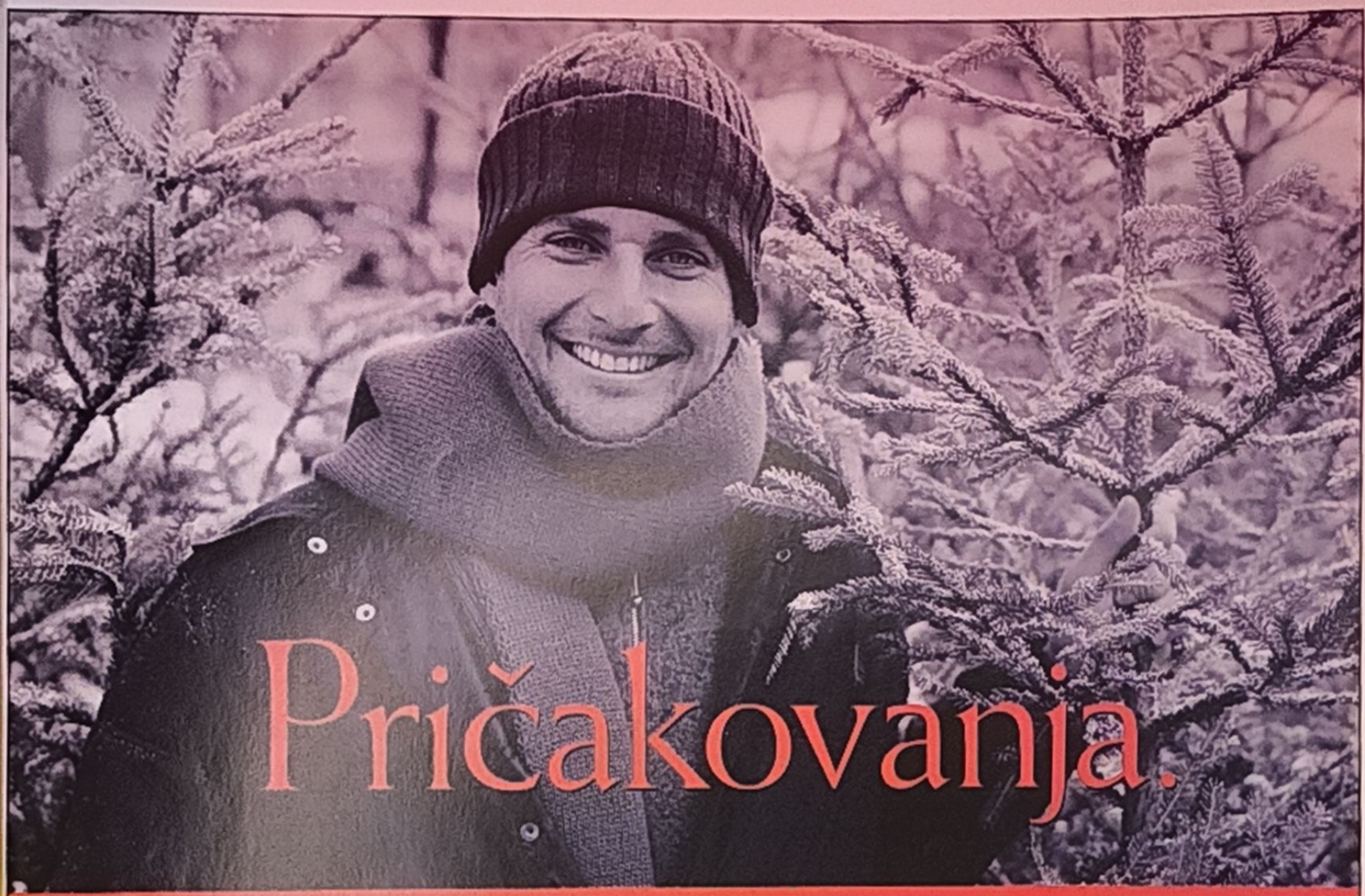
DVD XCOPY XPRESS
USTVARITE VARNOSTNE KOPIJE DVD FILMOV

DECEMBER 2003/ 22 / 1150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

Vesele božične praznike in srečno ter varno novo leto vam želi Symantec.

V imenu korporacije Symantec, distributer CHS, d.o.o., Dolenjska c. 244, Ljubljana, www.chs.si

symantec.


Pričakovanja.

Praznična naročniško-prodajna akcija.

Le kaj nam bo prineslo novo leto?

Sladka darila, novo – morda staro ljubezen, uspeh v šoli ali potrditev v službi? Neznank je še veliko, z gotovostjo pa lahko računate na novi mobitel za obilo prijetnih, klepetavih trenutkov in zabavnih obiskov multimedijskega portala Planet. Ne čakajte na Novo leto obiščite najbližji Mobitelov center ali pooblaščenega posrednika in si izberite svoje darilo.

Med vikendi in prazniki v veselem decembru ter tudi od 1. do 4. januarja pa bomo vse naročnike Mobitel GSM in Mobiuporabnike razveselili še s praznično ceno 5 SIT na minuto za klice znotraj Mobitelovih omrežij. Uporabniki Zveze ali Naveze pa bodo govorili še cenje.

SonyEricsson T230 4.800 SIT

Philips 530 8.800 SIT

Motorola E365 19.800 SIT

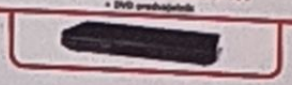
Nokia 3200 22.800 SIT
+ barvna zaslja vklija

SonyEricsson Z600 42.800 SIT

Samsung SGH E700 68.000 SIT

Nokia 6600 78.000 SIT

Panasonic X70 98.000 SIT
+ DVD predvajalnik



Pogoj: sklenitev/podaljšanje naročniškega razmerja Mobitel GSM za 24 mesecev. Mobiteli, ponujeni v akciji, so prirejeni za uporabo v omrežju Mobitel GSM, zato jih lahko uporabljate le s SIM kartico omrežja Mobitel GSM. Cene vključujejo DDV. Akcija traja do odprodaje zalog in velja za vse, ki nimate podpisane več kot 2 veljavna aneksa k naročniški pogodbi. Ponudba velja za vse naročniške pakete, razen za osnovni SOS paket.

Informacije na brezplačnih številkah:
naročniki Mobitel GSM: 031/041/051 700 700, **Mobiuporabniki:** 031/041/051 121, **ostali:** 080 70 70.

ŽIVLJENJE NISO LE BESEDE

WWW.MOBITEL.SI

Agencija 41, design: LUKS Studio, foto: T. Gregorič

Mobitel d.d., 1537 Ljubljana

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Richard Longhurst, Uroš Majcenočić, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP **VideoToP je založnik specializiranih** revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

NIKOLA JANKOVIĆ UREDNIK

LETO JE TOREJ za nami in če ga pogledamo s stališča navdušenca nad računalništvom in digitalnimi tehnologijami, je bilo polno novosti. Resda nismo dobili *Doom III* ali *Half-Life 2*, vendar nam ob listanju letošnjih *PCFormatov* ne more uiti neizpodbitno nadaljevanje bliskovitega računalniškega napredka...

... katerega kolesa bodo seveda mlela še naprej. Microsoft je prejšnji mesec razvijalcem programske opreme prikazal naslednji operacijski sistem, ki ga razvijajo pod kodnim imenom Longhorn. *PCF* vam prinaša prvi pogled na sistem naslednje generacije, ki bo sicer resda bolj evolucija, kakor revolucija, kljub temu pa prinaša nekaj zanimivih novosti.

Vendar bosta do takrat minili še najmanj dve leti, zato se raje osredotočite na to, kako to leto čim udobneje preživeti do konca in z novimi velikimi odločitvami (ki v mojem primeru sicer držijo nekje do sredi januarja) pričakati leto 2004. *PCFormatova* ekipa vam seveda želi vesele praznike in kar se da uspešno leto 2004, ne pozabite pa, da lahko januarski PCF kupite, še preden nazdravite z novoletnim šampanjcem. Uživajte v reviji!

nikola@videotop.si

Nikola

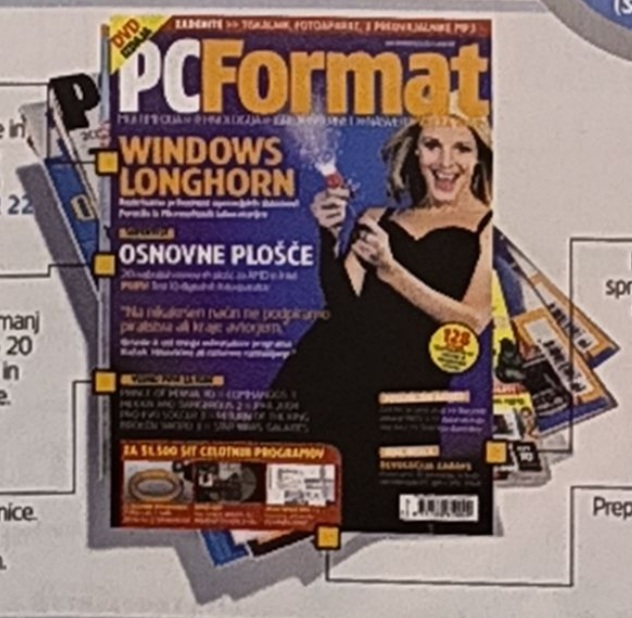
BOŽIČNO DARILO
Če še vedno iščete idealno darilo, razmislite o naročnini na *PCF*.
(str. 17)

V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

NASLEDNJI WINDOWS
Pogledali smo v Microsoftove laboratorije in vam prinašamo obširno poročilo o operacijskem sistemu leta 2005. STR 22

SUPERTEST
Najhujše muke našega testnega laboratorija je manj ali več uspešno prestalo 20 osnovnih plošč za AMD in Intel. Prinašamo izsledke. STR 60

OPISI IGER
Secirane božične uspešnice. Ne kupite darila, dokler niste prebrali naših ocen. STR 74



IGRIČARSKE TEHNOLOGIJE
Kako se bodo v letu 2004 spremenile računalniške igre? Odstrinjamo vam pogled v prihodnost. STR 94

CD ALI DVD
Prepolna celotnih programov in ekskluzivnih demo iger. STR 18

Izberite si najboljše!

GRATIS dodatna kaseta*

58.800,- SIT z DDV

HL-1430

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 14 str/min
- ločljivost izpisa 600 x 600 dpi
- 4 MB pomnilnika
- GDI Windows/Mac tiskalnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik
- paralelni in USB priključek

224.400,- SIT z DDV

HL-1870N

Poslovni laserski tiskalnik

- hitro tiskanje 18 str/min
- dvostransko tiskanje (dupleks enota)
- visoka ločljivost HQ 1.200 dpi
- 32 MB (160 MB) pomnilnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik za 100 listov
- tiskanje iz SAP R/3 programa
- **GRATIS** dodatna kaseta*
- kartica Ethernet 10/100 Base TX
- paralelni in USB priključek

* velja do razprodaje zalog

82.800,- SIT z DDV

MFC-590

Ink-Jet večfunkcijska enota

- barvni Ink-Jet tiskalnik
- ločljivost izpisa 1.200 x 1.200 dpi
- hitrost tiskanja 12 ČB/8 barvnih str/min
- 4 ločene Ink-Jet kartuše
- podajalnik za 100 listov
- barvni faks
- barvni kopirni stroj
- barvni ploski optični čitalnik
- samodejno podajanje do 30 listov pri kopiranju in pošiljanju faksov

285.600,- SIT z DDV

MFC-8820D

ČB laserska večfunkcijska enota

- sivinski laserski tiskalnik
- hitrost tiskanja 16 str/min
- ločljivost izpisa 2.400 x 600 dpi
- dvostransko tiskanje (dupleks enota)
- barvni faks
- sivinski laserski kopirni stroj
- barvni ploski optični čitalnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik za 100 listov
- samodejni podajalnik za 30 listov

(P)ostanite zmagovalec!

brother

Zastopa in distribuira: MEDIS Medis, d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, t: 01 563 40 18, f: 01 563 40 20, pc.biro@medis.si, www.medis.si

Trust

6.900,-

Tipkovnica in brezžična miška 270KD [13072]

• brezžično radijsko delovanje (27 MHz) • domet 2 metra, 360° • Miška s 3 gumbi in vrtljivim koleščkom • 19 posebnih tipk z možnostjo programiranja funkcij • počivalo zapestja • 2x PS/2 priklop

9.900,-

Zvočniki 2500P 2.1, [13797]

• zmogljivi zvočniki z 1700 W (PMPO) moči • izreden bas z lesenim globokotoncem • upravljalnik za vklop/izklop, jakost basa in skupne jakosti • izredno privlačna oblika z metalno dekoriranimi sateliti

Nora zabava!

Ne zamudite je!

9.900,-

Volan NF340 Race Master [13153]

• realistična vožnja s pomočjo zavore in plina • trden, z gumo prevlečen volan za optimalen oprijem • 6 funkcijskih tipk, 2 prestavni ročici • trdno spenjalo za mizo • USB priklop

7.900,-

Igralna palica QZ 501 Predator [13276]

• 6 gumbov za streljanje • 8-smerno POV-HAT stikalo • Throttle in 3D/Rudder funkcija • USB priklop • Plug&Play • trdna konstrukcija

5.900,-

Miška 460L, optična, Office [13699]

• Novo: posebna Office tipka • 6 gumbov • nova, ergonomična oblika z gumijastimi stranicami za boljši oprijem • podstavek za hranjenje miške • PS/2 priklop

Cene so v SIT z DDV

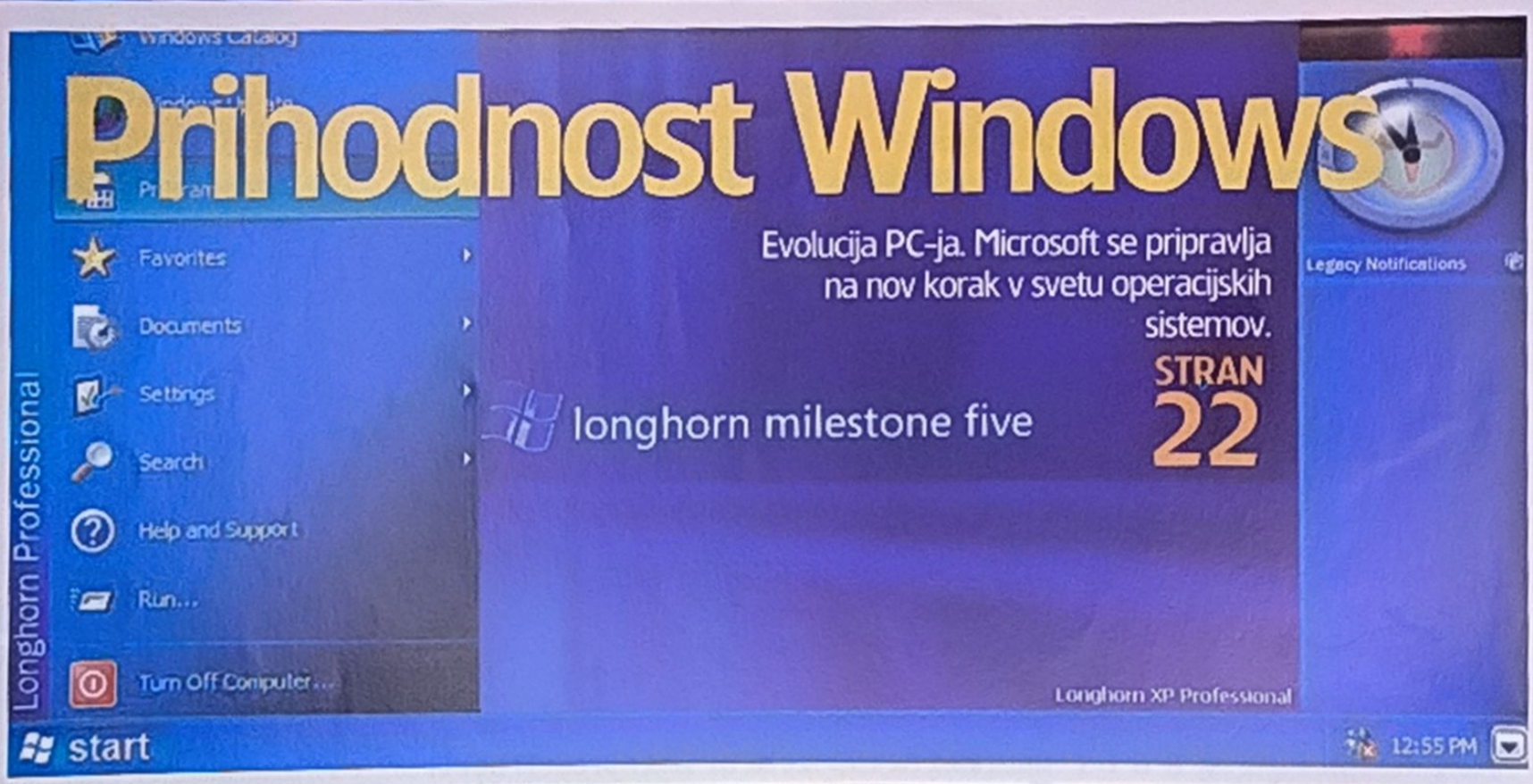
Zastopa in distribuira: MEDIS Medis, d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, t: 01 563 40 18, f: 01 563 40 20, pc.biro@medis.si, www.medis.si

PCFormat Vsebina

Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

V tej številki...

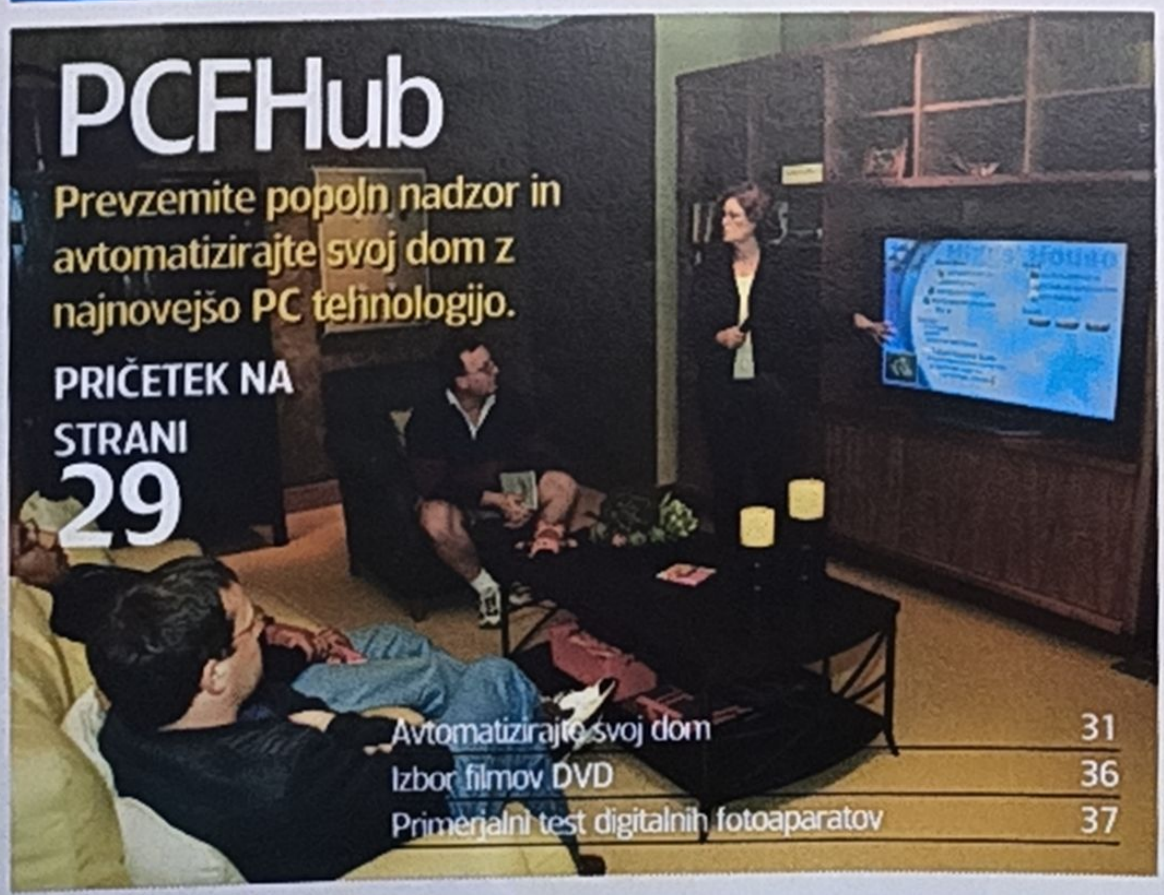


Prihodnost Windows

Evolucija PC-ja. Microsoft se pripravlja na nov korak v svetu operacijskih sistemov.

longhorn milestone five

STRAN 22



PCFHub

Prevzemite popoln nadzor in avtomatizirajte svoj dom z najnovejšo PC tehnologijo.

PRIČETEK NA STRANI 29

Avtomatizirajte svoj dom 31
Izbor filmov DVD 36
Primerjalni test digitalnih fotoaparatov 37

IGRE V 2004

Predstavljamo 10 pomembnih tehnologij, ki bi naj spremenile način, na katerega igramo igre.

STRAN 94

PCF Hardcore

Nasveti za strojno in programsko modificiranje PC-ja.

STRAN 101

December 2003/ŠTEVILKA 22

STRAN 54

OFFICE 2003

Nova različica Microsoftovega težkokategornika za pisarniško uporabo je tukaj. Ali je vreden svoje cene?

STRAN 76

PRO EVO SOCCER 3

Mnogi smo v to igro zaljubljeni s PlayStationa. Naposled je prispela tudi na PC, kjer je doslej kraljevala *FIFA*.

STRAN 116

UPORABA DLANČNIKOV

Dlančniki. Super zadeva, ampak zakaj (in ali) so sploh uporabni. Prvi del serije člankov o uporabi miniaturnih računalnikov.

OSNOVNE PLOŠČE

Na tokratnem supertestu smo preizkusili 20 osnovnih plošč za procesorje Intel in AMD.

STRAN 60

PRINCE OF PERSIA

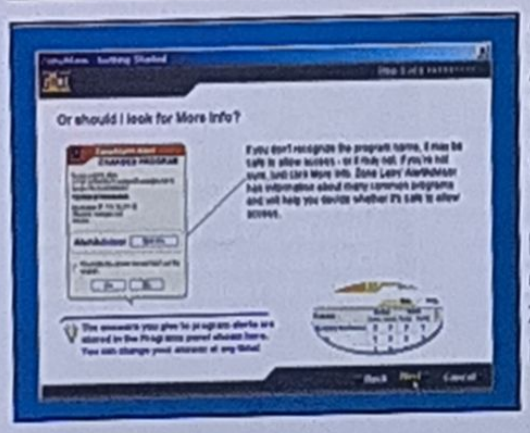
Izvirna pustolovska igra iz začetka 90. se vrača. Ali bo osvojila srca igralcev 21. stoletja?

STRAN 74

VEDNO PRVI ZA IGRE

OPISI IN NAPOVEDI IGER

Novice iz sveta iger	69
Napoved Doom III	72
Prince of Persia 3D	74
FIFA Football 2004	76
Pro Evolution Soccer 3	77
Championship Manager 03/04	78
VegaS Make it Big	79
The Return of the King	80
Commandos III: Destination Berlin	81
Star Wars: Galaxies Divided	82
Broken Sword: The Sleeping Dragon	90
Hidden and Dangerous 2	84
Conflict Desert Storm 2	86
The Hobbit	87
Ford Racing 2	88
Enclave	88
Judge Dredd: Dredd vs. Death	89
UFO Aftermath	89
No Man's Land	90
Yager	90
Starsky And Hutch	91
Age of Mythology: The Titans	91
SimCity 4: Rush Hour	91
The Sims Makin' Magic	92
C&C Generals: Zero Hour	92
Opisi cenejših iger	92
Opisi modov	71



ZAVARUJTE SE PRED VIRUSI!

Mogočen protivirusni program je dandanes že nuja, vendar se lahko zavarujete tudi z nekaj logike in previdnosti.

STRAN 110

Preizkušena oprema

Računalniška strojna in programska oprema, ki je ta mesec preživljala našo testno torturo.

STROJNA OPREMA

GeForce 5950 Ultra	42
ATI 9600 XT	43
JB1 James Bond Digital Camera	43
Thermaltake Giant II	43
Intellimouse Explorer 2.0	44
OKI B4300	44
AOC LM729	44
DVD Movie Writer DC3000	45
Seagate Barracuda 7200.7 SATA	45
AC Anywhere	45
Logitech Z-5300	48
Asus GeForce v9950	48
Audigy 2 ZS Platinum Pro	48
Sony SDM HX-73	48
HP ScanJet 5530	49
NEC VT46	49
Prestigio P170T	50
Creative Webcam Notebook	50
AverTV USB 2.0	50
Plextor DVD PX-708UF	51
Logitech Mobile Cordless Headset	51
PCPlus Aquarius	52
Aiwa BMZ-K1	52
Projektor HP	53
Logitech Z-3	53

PROGRAMSKA OPREMA

Office 2003	54
Corel Draw Essentials 2	55
SolSuite 16.2	55
Norton Antivirus 2004	56
Panda Platinum Internet Protection	56
Microsoft Encarta 2004 Premium Suite	57
Microsoft Money 2004	57
PagePlus 8 PDF Edition	57

Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD ali DVD ploščka, obrnite na stran 20.

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

>>MINI RAČUNALNIŠTVO

Cel PC na čipu

Preveč čipov vas lahko upočasni. Zato jih AMD in Transmeta uporabljata manj.

SISTEMI NASLEDNJE GENERACIJE, stisnjeni na en sam čip, bodo računalništvo ponesli na novo raven zmogljivosti in bodo pomenili kvantni preskok na področju zmogljivosti in prostorske učinkovitosti. Tako meni nihče drug kakor vodja tehnološkega razvoja pri Sun Microsystems, Greg Papadopoulus. In medtem ko so tipi s kravatarni pri Sunu navdušeni nad potencialom sistema na čipu na področju poslovnega računalništva, tako da bodo ustvarili goste skupke sistemov, prihajajo dobre novice tudi za domače PC navdušence. Prav ta tehnologija bo dokončala preobrazbo skromnega PC-ja iz dolgočasnega mlina za številke v zmogljivo, ultra-kompaktno večpredstavnostno platformo.

Integracija v ospredju

Dokazi o večji integraciji se pojavljajo vsepovsod. Pomnilniške kartice Flash z vgrajeno tehnologijo Wi-Fi, sistemska in pomnilniška vodila na jedru novega procesorja Athlon 64 in večfunkcijski nabori za mrežno komunikacijo so le nekaj primerov poskusov integracije namiznih PC-jev v manjše število komponent. V naslednjih nekaj letih bomo videli celotne sisteme z enim samim čipom, ki bo vseboval milijardo tranzistorjev, meni Papadopoulus. Trenutni namizni procesorji imajo manj kot 100 milijonov tranzistorjev.

Napredek pa bomo kaj hitro opazili tudi povprečni računalničarji. Grafični Goljat nVidia in manjši proizvajalec procesorjev Transmeta sta se združila, da bi ustvarila novo ultra-kompaktno PC platformo. Na trg mobilnega računalništva, kjer trenutno kraljuje Intel s svojo tehnologijo Centrino, bosta ponudila nabor nForce 3 Go 120 Mobile in nov Transmetin procesor Efficeon. In ravno integracija severnega mostu in pomnilniškega vodila funkciji, ki sta bili doslej v domeni osnovne plošče na glavnem procesorskem jedru, daje Efficeonu prednost pri porabi energije in velikosti. Zaradi prihranjenega prostora bodo proizvajalci lahko celoten PC spravili v resnično majhno ohišje ali pa v obstoječe dodali veliko večje baterije, s kakršnimi bomo naposled dobili notesnik, ki lahko z enim polnjenjem preživi ves dan.

"Zaradi prihranjenega prostora bodo proizvajalci lahko celoten PC spravili v resnično majhno ohišje ali pa v obstoječe dodali veliko večje baterije"

Posledica manjšega števila komponent je tudi večje število manjše opreme.

Vsekakor gre za velik korak naprej, če ga primerjamo s Transmetinim prvim poskusom, slabo prodajanim procesorjem Crusoe. Chris Russell, operativni direktor podjetja za evropsko tržišče, razlaga: "Efficeon je popolnoma nov procesor, ki smo ga oblikovali od temeljev in na katerem smo delali tri leta. Ne samo, da je procesor veliko bolj odziven od Crusoja, temveč ima tudi boljši nadzor nad porabo energije v primerjavi z Intelovim procesorjem Centrino. Efficeon teče za približno 200Mhz hitreje kot Pentium-M, medtem ko porabi enako količino energije."

Efficeon vsebuje integrirano pomnilniško vodilo, ki teče pri 200MHz, grafično kartico AGP, več kot 1Mb predpomnilnika in frekvenco do 1,3GHz. Vse skupaj je zgrajeno na 0,13-mikronski tehnologiji, prehod na 0,09-mikronsko tehnologijo pa bo frekvenco dvignil do 2GHz.

Otok zakladov

Procesor Crusoe je poskusil trgu prenosnih računalnikov ponuditi nekaj novega, vendar mu ni uspelo in sedaj vodilni delavci pri Transmeti upajo, da bo nVidii-na mogočna podpora naredila iz Efficeona tisto, kar pričakujejo. Kot nam je povedal Drew Henry, vodja oddelka za integrirane rešitve pri nVidii, želi podjetje ultra-prenosnemu tržišču ponuditi grafično zmogljive rešitve. "Z nForce 3 Go in procesorjem Efficeon, lahko v sistem, ki bo le nekoliko večji od dlančnika, vgradimo moč zmogljivega namiznega PC-ja," pravi. In sploh ne

>>NA MAJHNEM PROSTORU

Postavljanje velikih stvari v majhna ohišja.

SHARP MM1110

Naš trenutno najljubši ultra-prenosni PC. Popelje koncept zložljivega PC-ja do skrajnih meja. Je popoln in zmogljiv PC, vendar je tako smešno majhen, da ga lahko držite na dlani in tipkate med sprehodom po mestu če seveda želite izgledati kot popolna zguba.

ORANGE SPV

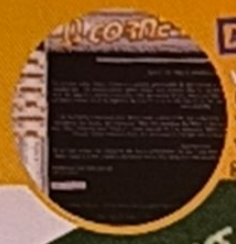
Seveda ne gre za pravi PC, vendar še vedno za impresivno zver. Grafični vmesnik, ki spominja na Windows XP, vam bo omogočil, da se počutite kot doma, nekaj dodanih MS aplikacij pa vas prepriča, da ne gre le za razkazovanje. Hroščat in počasen, a kljub temu pogled v prihodnost.

DLANČNIKI

Pred leti so jih napovedovali kot vladarje tržišča, letna svetovna prodaja dlančnikov pa trenutno znaša 11 milijonov kosov. Če se sliši veliko, primerjajte to s 130 milijoni PC-jev in 450 milijoni mobilnih telefonov. Težava je v tem, da dlančniki še vedno niso veliko več kot precenjen elektronski dnevnik.

TOP STRANI»

Morate jih videti



ANDREJEVA IZBIRA

www.omegacorner.com
Omega Corner je prava izbira za vse, ki niste zadovoljni s tem, kar vam ponujajo standardni gonilniki za grafične kartice.

DANIELOVA IZBIRA

www.photo.com
Če vas zanima fotografija in bi radi izmenjali izkušnje s fotografskimi navdušenci z vsega sveta, si oglejte to stran.

BARBARINA IZBIRA

www.j-tull.com
Barbara redno spremlja vse novosti na vedno ažurni spletni strani svoje najljubše glasbene zasedbe.

Transmetin Efficeon upa, da lahko prehiti Centrina na področju tržišča notesnikov.

pretirava zahvaljujoč grafičnemu čipu GeForce4 MX, je potencial izdelave žepne multimedijske in igričarske naprave očiten.

V času, ko tudi AMD dela na dodajanju čim več novih značilnosti v nove procesorje, je vodilni proizvajalec procesorjev Intel očitno nekoliko zaostal za dogajanjem. Premysl Starovesky iz Intela Europe priznava, da integracija ima svoje prednosti, vendar je prepričan, da Intelov pristop ponuja večjo prilagodljivost: "Če pomnilniško vodilo integrirate na jedro procesorja, vsekakor pridobite prednost pri prepustnosti pomnilnika. A ko to storite, se morate vezati na eno samo pomnilniško tehnologijo in glede na to, da se to področje spreminja tako hitro, je vitalnega pomena, da lahko podprete nove standarde takoj, ko se ti pojavijo." Intel zaenkrat ne načrtuje podobne integracije v svoje procesorje.

Velika gorila

Brez podpore velikega očeta PC opreme se koncept celotnega sistema na čipu v doglednem času ne bo prijel na področju domačih računalnikov. A če Transmeti uspe ustvariti nov trg za ultra-prenosne PC-je in se jim posreči zamajati Centrinov položaj na področju notesnikov, bo moral Intel resno razmisliti o svoji strategiji.

Kljub vsemu pa tako AMD, kot tudi Intel priznavata, da so procesorji z več jedri neizbežni ñ še posebej, ker zmogljivosti procesorjev z enim jedrom ne rastejo tako hitro kot nekoč. Če k temu dodate še dejstvo, da so proizvajalci mikroprocesorjev sposobni na en sam košček silicija spraviti praktično neomejeno število tranzistorjev, je verjetno jasno, da se je ustaljeni model namiznega PC-ja z modularnimi ločenimi komponentami, ki podpirajo osamljen procesor, precej zamajal.

PCF

MI PRAVIMO...

Ali je Intel zamudil, potem ko je obrnil hrbet integriranim sistemom? Po našem mnenju je. Vendar pa tudi dvomimo v modrost AMD-jeve odločitve o integraciji lastnosti osnovne plošče v jedro Athlona 64. Bolj logična se nam zdi Transmetina uporaba podobne tehnologije v prenosnih in energetsko varčnih namiznih PC-jev. Želimo si funkcionalnosti namiznega PC-ja v žepu. Pozabite na dlančnike ñ bliža se čas pravih žepnih računalnikov.

KAJ VI MISLITE?

Odpravite se na www.pcformatslo.net/forum/ in povejte svoje mnenje.

OQO

Trenutno je to najmanjši pravi PC. Oziroma, bi bil, če bi enega teh modelov, velikosti denarnice, lahko kupili. Predstavili so ga že leta 2002, vendar je njegova tehnologija do danes zastarela, medtem ko se je pričakovana cena celo zvišala. Še vedno ni novic o pričetku prodaje.

NOTESNIK 2.0

Če vam ga nočejo prodati, ga sestavite sami. Ta iznajdljiv tehnološki navdušenec je pojmu ultra-prenosni PC dal nov pomen. Grafična kartica AGPx8in 240Gb disk vsekakor pomenta, da gre za prenosni računalnik, na katerem bi z veseljem zaigrali tudi Half-Life 2.

Na obzorju

Ali lahko še te dodamo na nakupovalni seznam, Božiček?

Microsoftova ročna ura

Ok. 45.000 SIT

www.fossil.com

SPOT Small Personal Object Technology je naslednji veliki up Williama Gatesa. Ideja je, da skorajda vsaka elektronska naprava vsebuje neke vrste spletni dostop ali povezljivost. Prvi v vrsti je Fossil, katerega ročne ure se povezujejo s spletnimi strežniki in vas obveščajo o vremenu, novicah in aktualnih dogodkih. Uuuuu...

Creative Jukebox Zen Xtra

Ok. 100.000 SIT

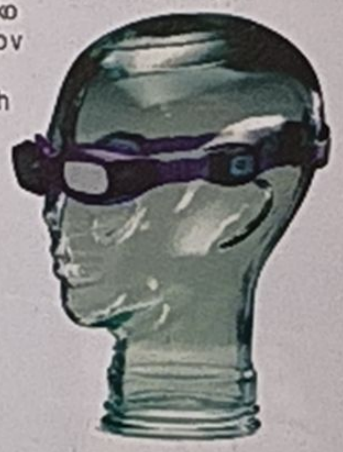
http://europe.creative.com

To je 16.000 skladb za vas ali zame ali, pomembneje, možnost shranjevanja desetin vaših priljubljenih albumov v CD kakovosti. Creative vam to omogoča z orjaškim 60Gb diskom, dodali pa so tudi večji zaslon, navsezadnje listanje po seznamu 16.000 naslovov prinaša čisto posebne težave in ne želimo si, da bi bil premajhen zaslon ena od njih.

Očala Soundware MP3

Bo potrjena

www.newlandsscientific.co.uk



Še vedno nismo prepričani, če gre za genialno idejo ali le nov način mučenja. Očala MP3 delujejo tako, da med plavanjem tresejo obe strani vaše lobanje, tako da lahko glasbo slišite neposredno v možganih. Ali vsaj v notranjem ušesu. Ne pričakujte jih v trgovinah do leta 2005.

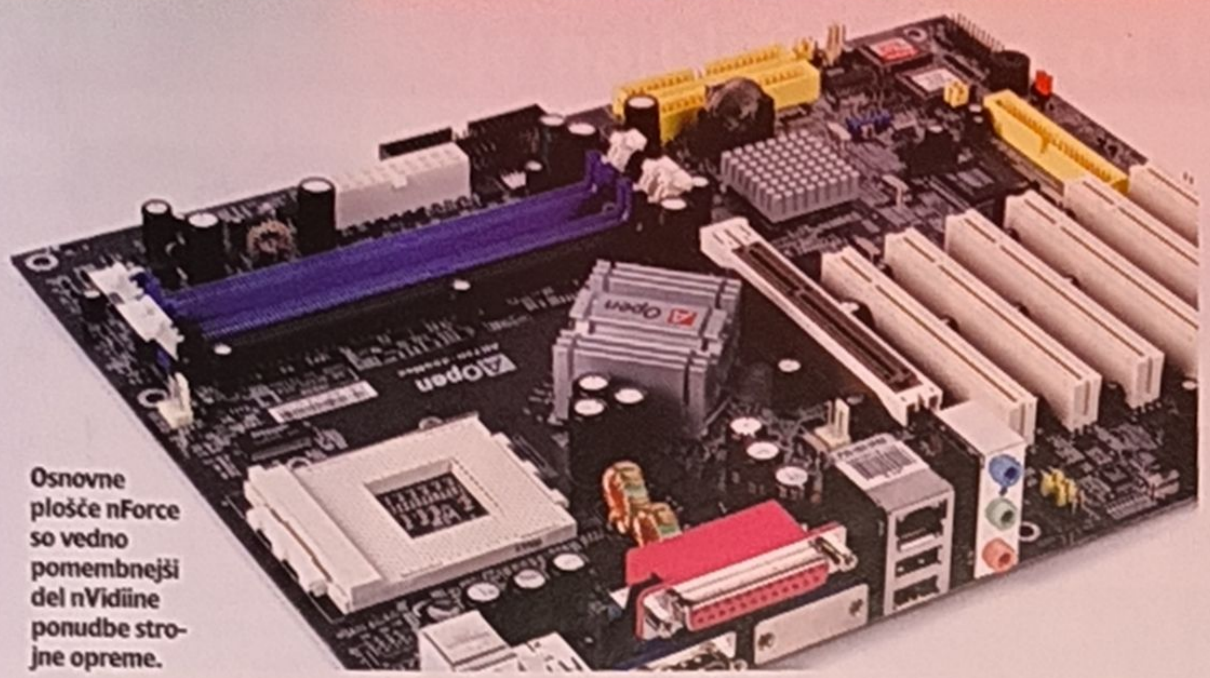
RUMENE STRANI
SLOVENIJA-TEL
INTER MARKETING
• v knjigi
• na zgoščenki
• na internetu
www.rumenestrani.com

>>UKRADENA KODA

Half-Life 2

Vdor hekerjev ali Valvova spretna marketinška poteza, s katero so si pridobili čas in publiciteto? Kakor koli že, igralci smo ostali brez igre, ATI in nVidia brez večje prodaje kartic in Vivendi brez dobička. Ob teh zaslonskih slikah bomo morali potrpeti do aprila.

"No, vse skupaj je eno sranje."
Gabe Newell, Valve



Osnovne plošče nForce so vedno pomembnejši del nVidiine ponudbe strojne opreme.

>>ATI & NVIDIA GRESTA NAPREJ

NOVI TRIKI KARTIC

ATI in nVIDIA se ne bosta zadovoljila le z vedno hitrejšimi karticami na trgu.

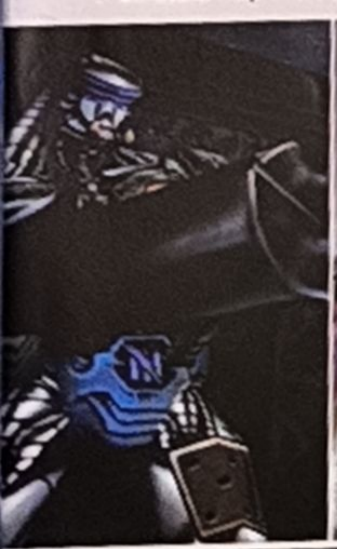
HALF-LIFE 2 JE SICER še vedno glavna tema pogovorov v svetu 3D grafike, vendar ob pripravah na prihod te težko pričakovane igre, ATI in nVidia pridno delata na drugih projektih in možno je, da jim bodo ravno ti prinesli velike denarce. Pri ATI-ju so trenutno navdušeni zaradi svoje integrirane grafične rešitve – njihov čip 9100, ki ga vgrajujejo na osnovne plošče različnih proizvajalcev, prinaša zavidljivo 3D zmogljivost. In ne samo to, obe podjetji sta napovedali, da sta izdelali kartice, ki izkoriščajo super-učinkovit vmesnik PCI Express, kar bo naslednje leto najbrž pokončalo kartice na vodilu AGP. ATI je na Intel Developer Forumu že prikazal svoje rešitve, medtem ko tudi nVidia trdi, da bo imela kartice na trgu sočasno s pričetkom prodaje opreme za PCI Express.

nVidia se istočasno vedno bolj posveča razvoju svojih osnovnih plošč nForce 3 in so že pričeli na delu z vmesnikom Serial ATA II. Vendar to še ni vse ñ najbolj preseneča korak v smeri razvoja digitalnih fotoaparatov – grafični procesor GoForce 2150, namenjen mobilnim telefonom, vsebuje sistem za fotografije z 1,3 megapiksla. Dodajte objektiv in imate aparat... Glede na nadaljevanje upada prodaje PC strojne opreme, bi se preskok na prenosne sisteme lahko obrestoval – še posebej, če se pokaže, da *Half-Life 2* ne bo prinesel tistega, kar se od njega pričakuje.

>>PSIHOLOGIJA

IGRE ZDRAVIJO FOBIJE

Psihitatri uporabljajo *Half-Life* in *UT* kot del terapije.



Pošasti v *Half-Life* - takšni prizori po našem mnenju lahko vodijo le do novih strahov.

KANADSKI ZNANSTVENIKI so pričeli delati na spremenjenih različicah iger Half-Life in Unreal Tournament, da bi pomagali ljudem, ki se bojijo pajkov in zaprtih prostorov, premagati njihove fobije. Ideja je, da se bodo pacienti, ki trpijo za temi težavami, s svojimi strahovi lažje soočili v varnem in nadzorovanem okolju (čeprav mi smrtonosnih stopenj v *UT* ne bi opisali na takšen način...).

Napredna grafika in orodja za modificiranje v teh igrah omogočajo "VR terapijo" ob relativno nizkem strošku. Nakup strojne in programske opreme ne presega nekaj sto dolarjev, namesto nekaj deset tisoč, kolikor stanejo velikanska okolja VR, v katera je možno stopiti, in druge, bolj zapletene rešitve. Da bi se pacient v okolju počutil bolj realistično, doktorji uporabljajo tudi naglavne sisteme VR. " Tehnologija VR je dovolj napredovala za tovrstno terapijo, ki se sedaj lahko prične uporabljati v klasičnih zdravljenjih," je eden izmed raziskovalcev zapisal v strokovni reviji *CyberPsychology and Behaviour*. S pomočjo sistemov VR so v preteklosti že zdravili shizofrenijo.

Teta Estera

Poročilo izpod Alp

Naša dopisnica poroča posebej za *PCFormat*.

BANKA NA VAŠEM GSM-U Na letošnjem KIBLIX-u je Zrcalo predstavilo program *EPP3 MOBILE*, namenjen izvajanju elektronskega plačilnega prometa prek mobilnih telefonov. Mobilnim uporabnikom nudi podroben pregled stanja, plačilnega prometa, priliv ter odlivov na račun, informativnih prometov in tekočega prometa.
http://www.zrcalo.si

SLOVENSKI MICROSOFT JE IMEL POLNE ROKE DELA s predstavitvijo sistema *Microsoft Office System*, ki prinaša najnovejše različice programov *Microsoft Office 2003* s podporo številnim novim tehnologijam in poslovnim procesom (več na strani 54). Slovencem so že na voljo številne spletne storitve in dodatki za posamezne aplikacije, ki so jih razvili domači partnerji, Microsoft pa pripravlja tudi štiri lokalizirane različice v slovenskem jeziku.
http://www.microsoft.com/slovenija/office/

NOVO ZDRAVILO ZOPER VIRUSE vam ponuja podjetje Ribera, partner podjetja Panda Software, ki je predstavilo novo družino protivirusnih izdelkov: *Titanium Antivirus 2004*, *Platinum Internet Security*, *BusinesSecure* in *EnterpriSecure*. Novi izdelki so tako kot njihovi predhodniki prilagojeni potrebam različnih skupin uporabnikov, od domačih uporabnikov do omrežij velikih podjetij. Pandine novosti poleg zaščite pred vsemi vrstami zlonamernih programskih kod ponujajo tudi zaščito pred hekerji, klicalniki (programi, ki povezujejo moderne s premijskimi telefonskimi številkami) ter neželeno e-pošto. Več na strani 56.
http://www.ribera.si/

@ **TETA ESTERA**
info@videotop.si

SEDAJ PA PREBERITE...

T3
V reviji, namenjeni zaljubljencem v sodobne tehnologije, lahko ta mesec preberete obširno temo o napredku večkanalnega zvoka in kako se bo le-ta spreminjal v prihodnje. Tukaj je tudi poročilo z rallyja v Mariboru ter testi najnovejše opreme s področja avdia in videa, mobilnih komunikacij, digitalne fotografije, računalništva in sistemov za hišno kino. Sto strani za samo 650 SIT!

POPOLNI VODIČ: WINDOWS XP
Tretja izdaja *PCF Popolnega vodiča* prinaša sto strani nasvetov za učinkovitejšo uporabo priljubljenega operacijskega sistema - nasveti zajemajo programske modifikacije sistema, odpravljanje težav, iskanje napak v sistemu in nasvete za udobnejše in prijetnejše delo. Revija je na voljo s priloženim CD-ROM-om z najboljšimi orodji in pripomočki, dobite pa jo za 1.150 SIT.

DIGITALNA KAMERA
Prvo pravo revijo za digitalno fotografijo boste v prodaji našli 19. decembra. Digitalna kamera bo pokrivala celoten spekter razburljivega trga – od testov fotoaparatov, do nasvetov za fotografiranje in kreativnih nasvetov za obdelavo fotografij. Kar najbolj izkoristite svoj digitalni fotoaparat ali pa si pomagajte pri nakupu novega – revija bo na voljo za 1.150 SIT in bo imela priložen CD, s celotnimi in preizkusnimi programi.

fwd>>fwd>>

Barbara je bila cel mesec na rime iz čisto prave žime in z njimi tako razveseljevala uredništvo, da jih bo nekaj razdelila še med vas...

Od nekdaj lepe so Ljubljanke slovele, al bolj zelene od Urške bilo ni nobene...

Nekoga moraš imeti rad, pa čeprav trave, reko, drevo ali kamen. Nekomu moraš položiti šapo na...

... zadnjič sem se na potovanju ustavila v vasici Miševo, ker sem slišala, da tam prodajajo izredno dober kruh...

Šokantna prihodnost
KRISTALNA KROGLA

Naj se kupci pazijo

Visoko-tehnološki eksperiment grozi zasebnosti kupcev.

Gillette uporablja tehnologijo RFID za spremljanje pošiljk iz skladišča, kar je ceneje, kakor postavljati čip na vsako škatlico.

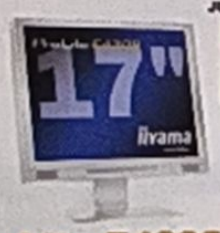
NAMESTO ALARMNIH NAPRAV, ki zaznavajo nalepko v črtni kodi blaga v bližnjem Mercatorju, bi lahko kmalu dobili sledilne naprave, ki bodo lažje obveščale vodstvo trgovine, ko nek izdelek zapusti območje trgovine. Takšen je potencial drobnih naprav RFID, ki delujejo na sistemu radijske identifikacije. Detektorji razpošiljajo valove, ki komunicirajo z vsemi čipi v bližini in pridobivajo njihove kode. V Veliki Britaniji je veriga Tesco pričela preizkušati sistem v eni izmed svojih trgovin. Sistem so namestili, da bi preprečili krajo izdelkov Gillette – zadeva posname fotografije nakupovalcev, ki vzamejo paketke s čipi s police. Sistem nato posname še eno fotografijo, ko se čip približa blagajni – stranke, ki so fotografirane pri polici, in ne pri blagajni, so potencialni tatovi. Tesco je sicer končal s preizkušanjem sistema, vendar je Transport for London že oznanil načrt, da bo na potniške vozovnice pričel nameščati čipe RFID. Že v 2004 naj bi redni uporabniki podzemne železnice dobili "pametne kartice". Namesto dejanske uporabe vozovnice pri vsakem vstopu na postajo podzemne, bi se vam ob vsakem prehodu mimo brezžičnega terminala samodejno odštel določen znesek z vašega mesečnega računa. www.ntk.net

iiyama cool blue.

NAJVEČ ZA VAŠ DENAR | DOBITNIK NAGRAD | 3 LETA GARANCIJE

Vision Master 1451
Velikost pike: 0.22mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Optimalna ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekvenca: 30–96kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz
49.900.-

Vision Master Pro 513
Velikost pike: 0.24 mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Optimalna ločljivost: 1600x1200
Horizontalna frekvenca: 30–110kHz
Vertikalna frekvenca: 50–180Hz
159.900.-



JUL - AUG 2003 DOBER Monitor

ProLite E430S-W
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
129.900.-

LPX 100
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024×768
Max. ločljivost: 1600×1200
Svetilnost: 1100 ANSI lumnov
Kontrast: 350:1
Zvočnik
329.900.-

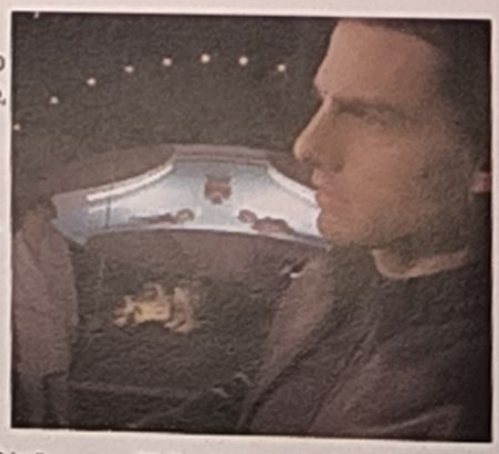
Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, PERFECT, JAE, ROLAN, IMPULZ SERVIS, MR2, RSH, BOF, JANUS TRADE

Iiyama je blagovna znamka podjetja Iiyama Corp. Vse pravice pridržane. Cene so informativne in v SIT, ter že vključujejo DDV. Slike so lahko simbolične. Arcont-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

ODD. ZA PREDZLOČIN

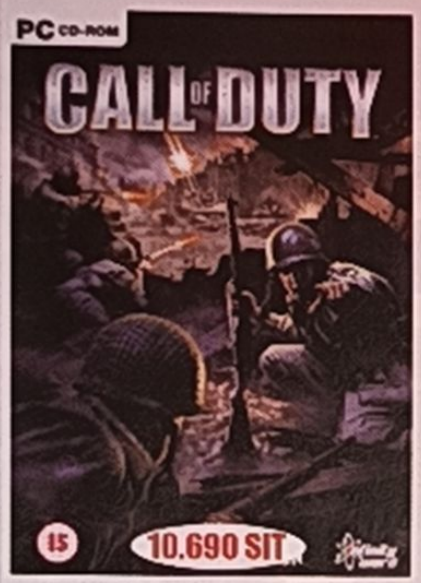
Analitično orodje lahko napove kriminalne trende.

AMERIŠKI ZNANSTVENIKI trenutno preizkušajo nove računalniške modele, ki bi lahko napovedali, kje in kdaj se bodo zgodili kriminalni dogodki. V osrčju sistema je nevralno omrežje, ki spremlja tako manjše prestopke (kot je vandalizem), kot tudi resnejše zločine (npr. vlome), zadeva pa temelji na ogromni bazi s šestimi milijoni poročil v zadnjih 10 letih v Pittsburghu, Pennsylvaniji in Rochestru. Računalniški model, ki se nahaja na univerzi Carnegie Mellon v Pittsburghu, je pravilno napovedal stopnjo zločina z napako, manjšo od 10 odstotkov in to na tako natančnih napovedih, kot je pretepanje policistov, je poročala revija New Scientist. Sistem ima relativno preprost vmesnik in za uporabo ne zahteva posebnega urjenja, tako da ga bodo v ZDA najbrž pričeli nameščati naslednje leto.. www.newscientist.com



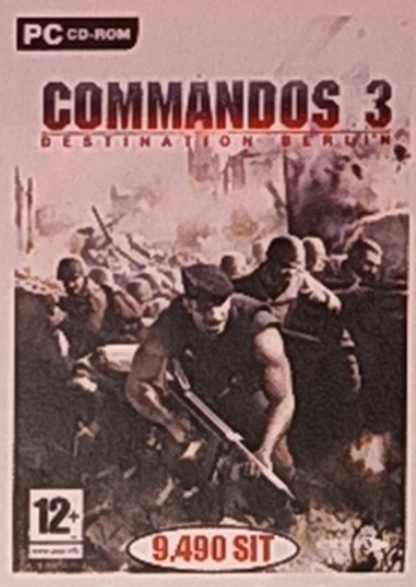
"Prihodnost", kot jo bo model napovedal, ne bo javno objavljena. Poznavanje prihodnosti bi očitno vplivalo na rezultat.

Obdarujte svoje najbližje z eno od letošnjih HIT iger!

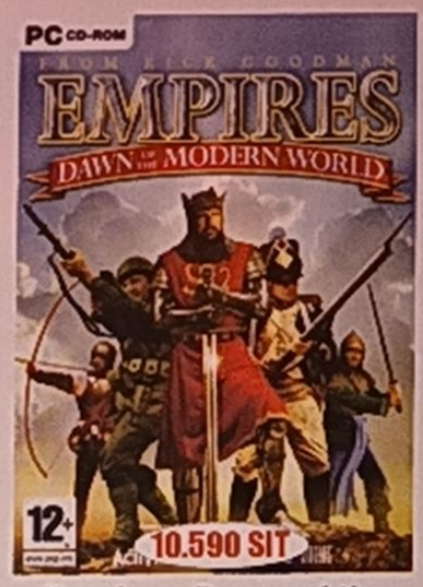


Call Of Duty

Hidden and Dangerous 2

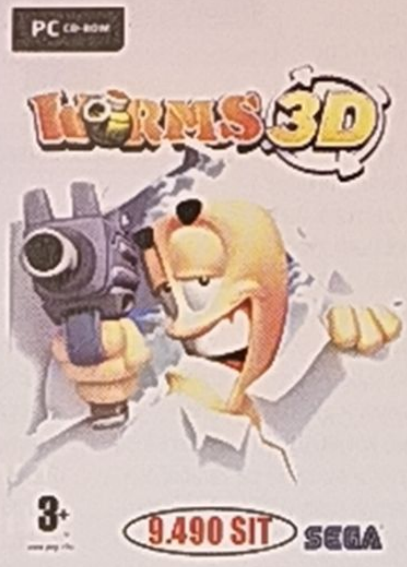


Commandos 3

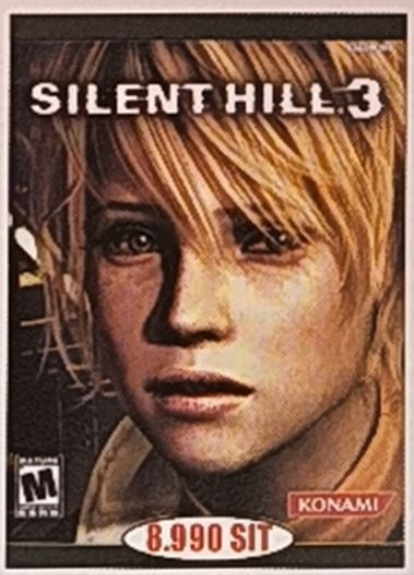


Empires: Dawn of the Modern World

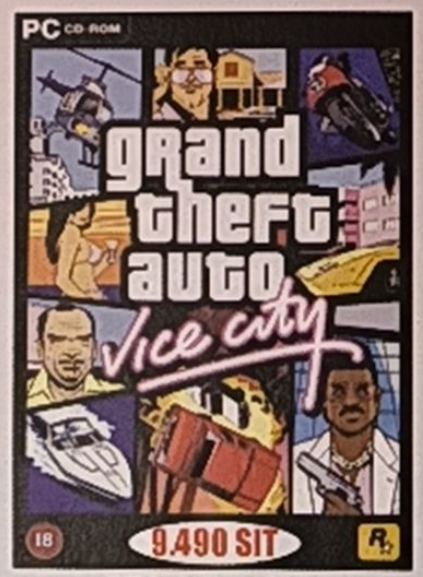
Max Payne 2



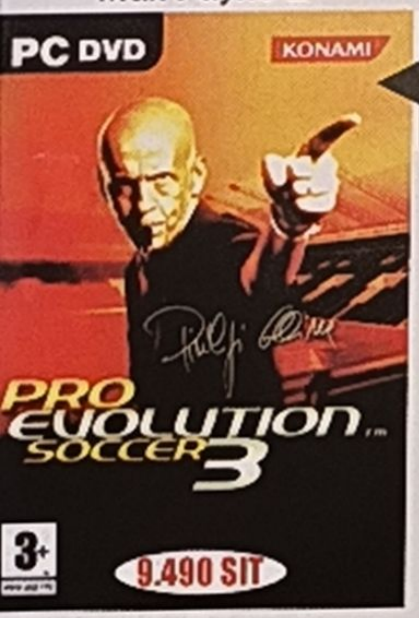
Worms 3D



Silent Hill 3



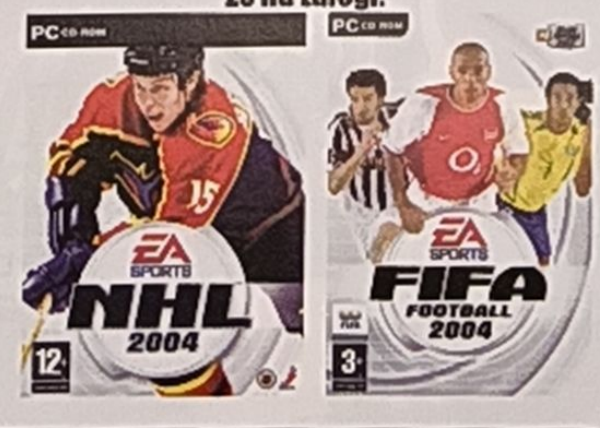
GTA: Vice City



Pro Evolution Soccer 3

Najboljši nogomet na PC-ju že na zalogi!
Po ocenah in testih prekosil FIFO 2004!!!

Že na zalogi:



Nižje cene:

privoščite si dobro igro za manj denarja

Popravilo CD in DVD diskov

TOTAL DISC
CD REPAIR

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA
IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM!
PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

VideoToP 13
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52
www.videotop.si

PONEDELJEK - PETEK: 09h - 20h,
V DECEMBRU VSE SOBOTE OD 09h - 20h!

>>GONILNIKI ZA GRAFIČNE KARTICE

SILA, IMENOVANA NVIDIA

Še več dobrot in novo ime za verjetno najboljše gonilnike v industriji

nVidia ima dolgi staž, če govorimo o vrhunskih gonilnikih za grafične kartice. Toda kaj za vraga je s ponižanjem zaradi Dustbuster FX in s polemiko okrog optimizacij orodij za merjenje zmogljivosti; poslovanje velikana za grafiko je litanija neponarejenega triumfa.

Z zadnjim in najboljšim kompletom gonilnikov 52.16, ki so bili izdani hkrati z lansiranjem novih grafičnih kartic GeForce FX 5950 in FX 5700, je veliko na kocki. Z novimi gonilniki prihaja tudi novo ime znamke, ForceWare, in obilo možnosti, ki v prejšnjih uradnih izdajah niso bile na voljo.

Med nove možnosti sodi tudi paket za vrhunsko upravljanje z namizjem, ki omogoča lastnikom strojne opreme nVidia uporabo potez z miško ñ vnaprej definiranega gibanja miške - za izklapljanje in obnovitev oken, preklapljanje med namizji in še veliko več. Med druge dodatke sodi novi čarovnik za nastavitve zaslona, ki omogoča lažje upravljanje z monitorjem, in možnost razdelitve prikaza na zaslonu z uporabo nevidne mreže ter sidranja okna aplikacije znotraj nastalega dela zaslona.

Toda komu je mar za vse to? Zanima nas le, ali bodo novi gonilniki izboljšali delovanje serije GeForce FX v določenih prihajajočih DirectX 9 igrah, ki pa jih tu ne mislimo omenjati, Half, khmmm, Life, hmmmm, 2? Za zdaj porota še nima dela.

>>SNEMANJE GLASBE Z INTERNETA

iTUNES ZA WINDOWS

Končno! Nikoli več ne recite nikoli...

"PEKEL JE ZMRZNIL," so prejšnji mesec naznanili na Applovi spletni strani. Zakaj? Proizvajalec Macov je ravnokar izdal različico *iTunes*, njihovega priljubljenega programa za upravljanje z glasbo, za Windows. Programska oprema je zasnovana tako, da olajša življenje lastnikom iPodov, prav tako pa predstavlja resno alternativo nadutim programom, kot je *Windows Media Player*. Obstaja seveda tudi drugi razlog ñ Apple namreč upa, da bo elegantni vmesnik iTunes spodbudil zveste privržence PC-jev, da bodo presedlali na Mac.

Najboljša lastnost iTunes je iTunes Music Store ñ čeprav je za zdaj na voljo le v Ameriki, dokler Applu ne bo uspelo spremeniti zakonov o licenciranju mednarodne glasbe. Trgovina trenutno ponuja več kot 400.000 skladb najbolj znanih svetovnih izvajalcev, zanje pa zaračunava 99 centov na pesem in celih 9,99 dolarjev za celoten album. Apple je pri sestavljanju glasbene ponudbe sodeloval z glasbeno industrijo in si tako zagotovil dostop do najbolj priljubljene glasbe. White Stripes? Aha. REM? Aha. Coldplay, Dido in The Eagles? Ja, ja, ja. Be Pop? Ne šalite se. iTunes Music Store naj bi bil v Evropi na voljo ob koncu 2004, a tudi brez iTMS je iTunes zaradi svoje elegantnega upravljanja z glasbenimi zbirkami in predvajalnimi možnostmi jukeboxa prava uspešnica.

Microsoft se iTunes zaničljivo posmiha: "Če se pri Applu ne bodo odločili radikalno spremeniti svojega modela servisa, bo različica iTunes za Windows ostala zaprt sistem, kjer lastniki iPodov ne bodo mogli dostopati do vsebin drugih servisov," je povedal David Fester, predstavnik Microsofta. Izdaja iTunes pa ne pomeni, da obe podjetji nista več v prijateljskih odnosih: Microsoft je za Applom pravzaprav največji razvijalec programske opreme za Mace.

www.apple.com/itunes

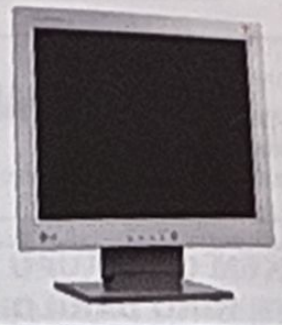
Sun Rise Computers

www.sunrise.si

Lesce, Alpska 50
04/53 02 660
lesce@sunrise.si
Šk. Loka, Kapucinski trg 8
04/51 50 830
sk-loka@sunrise.si
Ljubljana, Leskoškova 12
01/52 40 288
info@sunrise.si

Super multi
DVD Writer LG
35.900,00 sit

LCD monitor
LG1512S 15"
79.900,00 sit



UNIPRINT
polnila za tiskalnike
Črno polnilo
3.400,00 sit
Barvno polnilo
3.700,00 sit

ABIT AT7 33500,00 sit

Vse cene so v SIT in vsebujejo 20% ddv, ter veljajo ob plačilu z gotovino!
Za morebitne napake v oglasu se opravičujemo...

V mesecu decembru pripravljamo za naše kupce posebne dobrote...
Ne pozabite obiskati naših trgovin in naše spletne strani.....!)

ABIT Your Reliable Partner

JAX
TWIN DRIVE 4-SPEAKER SYSTEM
aiwa
.com
MP3
CD
xer

Dnevnik

Ne pustite se zaslepiti lažnim obljubam...

Prince of Persia: Sands of Time
5 December

Skoči. Padi v luknjo. Umri. Skoči. Padi v luknjo. Umri. Skoči preko luknje. Zagledaj tipa z mečem. Umri. Ah, prekrasni dnevi med igranjem *Prince of Persia*... Nadaljevanje *The Sands of Time* ponuja neverjetno animacijo in veliko zabave. Opis na strani 74.

EverQuest: Lords of EverQuest
12 December

EverQuest je sedaj RTS, v njem pa so tudi vsi vaši najljubši liki. Igro začnete kot 13-letni menih/kmet, med igro pa z leti ugotovite nesmisel celotne... Eeee, ne, to bo nekaj drugega...

Božič
25 December

Dan, ko dežujejo darila, ko smo vsi dobre volje in ko svetu zavladata mir in ljubezen. In dan, ko število samomorov po celem svetu skokovito naraste. Če bi se temu radi izognili, zamenjajte vero, če pa imate res radi darila, pa se proglasite za žida in pravoslavca, pa praznujte še 20. decembra in 7. januarja, pa bo.

PCFormat
30 December

Po napornem delu čez božične praznike (in za nas ni nobenih referendumov) vam bomo prinesli še eno v seriji najboljših številk *PCFormata*.

↑ DOBER MESEC

GLASBENIKI Proizvajalci programa za izmenjavo datotek, kot sta *KaZaA* in *eMule* se lahko bojijo za svoj obstoj, saj bodo polne zmogljivosti spletnih storitev iTunes in njegovega Microsoftovega tekmeca kmalu na voljo.

↓ SLAB MESEC

VALVE Kje naj začnemo? Velikana industrije izsiljujejo hekerji, ki so ukradli izvorno kodo za igro in elemente le-te objavili na internetu. Hekerji grozijo, da bodo objavili preostanek kode, če Valve ne bo priznal, da je bil predviden datum izida prevara.

VALVE *Counter-Strike: Condition Zero*, ki bi moral iziti že davno, je sedaj na voljo na spletu kot *CS 1.6*, očitno pa je bil poslan že četrtemu razvijalcu.

VALVE Še vedno ni novic o *Team Fortress 2*...

Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN?

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. Microsoftov MSN je zagnal spletno glasbeno trgovino za legalno snemanje glasbe, **Steve Masters** bi pa rad naše vrle forumaše prepričal v pravilnost takšnega početja.

PCF Zakaj bi ljudje plačevali za nekaj, kar lahko dobijo zastonj, pa četudi nezakonito?

Steve No, za razliko od nelegalnih storitev za izmenjavo datotek peer-to-peer, je MSN Music Club legitimna, plačljiva storitev za snemanje. Število avtorjev in skladb je vsak dan večje, še bolj privlačno pa je dejstvo, da vse več založnikov ponuja skladbe istočasno, kot jih ponudijo radijskim postajam. Sicer pa se boste prepričali samo tako, da si stvar ogledate, zato se kar odpravite na **http://entertainment.msn.co.uk/music/downloads**.

PCF Zakaj bi morali ljubitelji plačevati za snemanje glasbe v stisnjenem formatu, ko pa lahko dobijo CD z vso dokumentacijo preko Amazona, pogosto precej ceneje?

Steve Veliko ljubiteljev glasbe si danes želi imeti takojšen dostop do novih posnetkov, po podatkih Forresterja (januarja 2003) pa se računalniki doma uporabljajo v glavnem za zabavo – 44 odstotkov uporabnikov glasbo posluša na računalniku. Mi pa ljubiteljem glasbe preprosto ponujamo širšo izbiro.

PCF Ali je kreditni sistem samo zvijača, s katero želite pozornost uporabnikov odvrniti od cen, ki jih zahtevate za skladbe – 680 tolarjev za občasne obiskovalce?

Steve Kreditni sistem ponuja uporabnikom odlično vrednost za njihov denar in ponuja različne možnosti uporabe glasbe. Naj navedem primer: uporabnik lahko posluša skladbo v pretočnem avdiu (za enkratno poslušanje) za en kredit. Višja kot je cena paketa, več kreditov prejme uporabnik. Najvišja cena posamične skladbe z MSN Music Cluba je 500 tolarjev, kolikor večinoma stanejo najnovejše skladbe. Velika večina skladb stane 340 tolarjev, starejše skladbe pa še manj, in sicer 250 tolarjev. Če uporabnik kupi več kreditov, se povprečna cena stalnega snemanja zniža celo do 210 tolarjev za skladbo, na primer pri paketu za 3.400 tolarjev (1.600 kreditov).

PCF Ali je čas objave tovrstne storitve namenjen temu, da bi pokvaril račune Applovemu popularnemu iTunes?

Steve Sploh ne. Te storitve plačevanja za snemanje so del MSN Music Cluba, ki so v Evropi (na platformi OD2) že več kot leto dni. Vseh pet velikih glasbenih založb že od nekdaj uporablja Windows Media za e-komercialne iniciative in promocijo.

>> VAŠA SODBA S forumov

DeusNavarre Točno kaj mi dokazuje, da sem zadevo dejansko "kupil"? Gre namreč samo za vaporware. Ko porabim kredite, pomeni to, da sem plačal ceno pesmi in ne cene mp3ja (ki se lahko izbriše zaradi kaj-jaz-vem-česa)? Rajši imam nekaj, kar dejansko "obstaja". Bu. Pekači ter snemanje "legalnih" mp3jev gor ali dol, bom moral nositi sprintana potrdila okrog, da me policija ne prebuta zaradi tega ker sem "umazan pirat"? Kako banalno je pa to?!

Mr-poki Eh če bi že za glasbo moral plačati, bi jo kupil na CD-ju, drugače pa kdo bo to plačeval prosim vas no... brezveze

Arto Ideja je super. Ampak dokler ne zatrejo P2P programov, bo stvar težko uspela. Le kdo bi plačeval za glasbo, če jo lahko snamejo zastonj?

VI PRAVITE... KRIV

→Naročite se!

POPOLNO BOŽIČNO DARILO

Naročnina na *PCFormat* je odlično božično darilo za prijatelja, sorodnika ali celo za vas!

- >> Prihranite do 2.500 SIT glede na ceno, ki jo plačujete v trgovini
- >> Brezplačna božična čestitka za prejemnika darila
- >> Brezplačno darilo – igra *Combat Flight Simulator* ali *Worms Blast*
- >> Brezplačna dostava + nikoli ne zamudite izvoda

PREDNOSTNA BOŽIČNA NAROČILNICA

3 PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO

1. **Pokličite Janjo na 02 330 330 1**
2. **Pošljite izpolnjen obrazec – poštnina je naš strošek**
3. **Pošljite izpolnjen obrazec po faksu na 02 330 331 1**

PODATKI ZA NAROČILO

☐ Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
☐ Želim poslati darilo – naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo prejemnik prejel, bo januarska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

VAŠI PODATKI

Ime in priimek: _____
Naslov: _____
_____
Pošta: _____

PODATKI PREJEMNIKA DARILA

Ime in priimek: _____
Naslov: _____
_____
Pošta: _____

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
Št: ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
Velja do: ☐☐☐☐

Podpis: _____ Datum: _____

Da boste prepričani, da bo prejemnik darila prejel božično čestitko, naročnino poravnajte do 5. decembra.**

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

** Zadnji dan, do katerega moramo prejeti vaše plačilo, da pravočasno odpošljemo božično čestitko, je 15. december, vendar vam svetujemo, da plačilo opravite vsaj do 6. decembra, da si zagotovite, da bo vaša čestitka prispela pravočasno. Naročila bomo prejeli tudi po 15. decembru, vendar čestitke morda ne bodo prispele pred božičem.

PCFormat intervju

PHIL MORLE

Razprave o izmenjavi datotek postajajo vse bolj vroče, zato smo potrkali na vrata Philipa Morla, tehnološkega vodje pri podjetju, odgovornem za *KaZaA Media Desktop* – najpogosteje snetem kos programske opreme na internetu.

PCF Kaj tehnološki vodja pri Sharman Networks počne na tipičen dan?
Phil Moja naloga je voditi mednarodno ekipo, ki dela na *KaZaA*. S tem sodelovanjem zagotavljamo, da je programska oprema resnično varna in zmogljiva. Najpomembnejši projekt, na katerem trenutno delamo, so rešitve za avtorje in lastnike avtorskih pravic in to, da navadnim uporabnikom omogočamo dostop do globalne distribucije. Če bi, na primer, moja sestra želela, da bi drugi uporabniki prebrali njene novele, jih bo preprosto shranila v posebno mapo na svojem računalniku – resnično gre za najenostavnejši način distribucije vseh časov. Pri Sharmanu se lahko dokažemo s tehnologijo, ki jo ustvarjamo in naša ekipa trdo dela na tem, da dokažemo, da smo pripravljeni udejaniti naše trditve.

PCF Zakaj je po vašem mnenju izmenjava datotek tako prevzela srca in diske svetovne internetne skupnosti?
Phil Na začetku je šlo za precej ozko tržno nišo, ki se močno širi, saj gre za izjemno zmogljivo tehnologijo. To uporabniki opazijo takoj, ko jo začnejo uporabljati. Uporabniki prav tako opažajo, da je peer-to-peer veliko več, kot le izmenjava datotek, saj smo priča izjemno zanimivim načinom uporabe tehnologije.

PCF Ali so aplikacije za izmenjavo datotek tiste, ki bodo spremenile internet?
Phil Več kot delam z njimi, bolj sem prepričan v to. Kot sem že povedal, je sama tehnologija izjemno zmogljiva. Za razliko od klasične zasnove interneta z odjemalci in strežniki, se lahko ta tehnologija neomejeno širi, neodvisno od infrastrukturnih omejitev. To je dobra novica za vse, ki želijo kar koli distribuirati s pomočjo P2P, saj jih bo takšna distribucija stala izjemno malo, sploh v primerjavi s klasičnimi oblikami prenosa. Seveda je to dobro tudi za potrošnike, saj nižji stroški distribucije pomenijo nižje cene. Osebno sem mnenja, da bomo v naslednjih nekaj letih videli še veliko več aplikacij P2P.

PCF Kaj menite o tem, kako ameriška glasbena industrija blati programsko opremo za izmenjavo datotek?
Phil Po mojem je škoda, da se določen-

"Čisto napačno predstavo boste imeli o nas, če boste mnenja, da na kakršen koli način podpiramo piratstvo ali krajo avtorjem..."

Mladenič, ki kupuje CD – slika za arhiv?

© Gettyimages/news and sport

im skupinam zdi takšno obnašanje edini način komunikacije. Vse skupaj je nepotrebno. Že sedaj obstajajo pozitivne rešitve, ki so očitno uspešne. Sam sem bil poklicni umetnik, preden sem se pridružil Sharmanu in dobro vem, da takšna poklicna pot pomeni ogromno dela za malo denarja. Čisto napačno predstavo boste imeli o nas, če boste mnenja, da na kakršen koli način podpiramo piratstvo ali krajo avtorjem. Vsi pri Sharmanu imamo stroga etična načela in se trudimo ustvariti svet, v katerem bi umetniki zaslužili več, kot kadar koli doslej, in sicer z uporabo novih digitalnih tehnologij – P2P je le ena od njih.

PCF Kako se bo, po vašem mnenju, razpletla debata o izmenjavi datotek?
Phil Kot sem že povedal, delamo na rešitvah – to je naše delo. Iščemo rešitve in ne večamo problema. Vse več umetnikov se odloča preizkusiti, kar jim ponujamo, in sami se nato prepričajo o prednostih novih tehnologij. Upam le, da se bo našla prava rešitev in da bodo ljudje končno razumeli, da nove tehnologije ne pomenijo izgube dobička in da je strah nepotreben. Za primer naj omenim glasbeno zasedbo Ten Mile Tide, ki že nekaj časa distribuirajo svojo glasbo z našo pomočjo. V zadnjem letu dni so bile njihove skladbe snete 8,6 milijon krat, kar je resnično osupljiva številka. Prodaja njihovih plošč se je v tem času podeseterila. Ice T je v zadnjih treh mesecih na ta način razdelil več kot milijon kopij svojega celotnega albuma, Atari pa na isti način distribuira igre. S tem postavljamo temelje specifičnemu modelu distribucije in upamo, da bodo ljudje to uvideli in ga pričeli masovno uporabljati.

PCF Ali se vam zdi, da je anonimnost uporabnikov pomembnejša pri izmenjavi datotek?
Phil Po mojem mnenju je izjemno pomembno, da vsaka internetna aplikacija strogo spoštuje anonimnost uporabnikov. To je še posebej pomembno sedaj, ko je tehnologija tako zmogljiva. Pri nas smo mnenja, da je možnost, da uporabniki zaščitijo svojo zasebnost, nujna – *KaZaA* je tako ali tako že v osnovi anonimen, saj si uporabniki nadenejo psevdonime, sedaj pa smo to še izboljšali, saj se lahko uporabniki odločijo, da ne bodo prejemali sporočil drugih uporabnikov ali da drugi ne morejo videti datotek, ki jih ponujajo.

Druge aplikacije tudi skrivajo uporabnikov IP, mi pa smo se načrtno odločili, da tega ne bomo omogočili. Razlogov za to je več. Prvi je seveda ta, da so uporabniki še vedno anonimni – blokiranje IP naslova vas zaščiti samo pred organi pregona in podobnimi organizacijami.

Blokiranje IP naslovov je tudi nerodna, agresivna in pomanjkljiva rešitev – med tem, ko program poskuša blokirati kakega "nevidnega sovražnika", blokira tudi elektronski naslov, česar pa

KaZaA Media Desktop: 280,309.616 snetih kopij po vsem svetu in številka še kar raste...

Etični Phil se veseli še enega živahnega dne v pisarni, ko se bo lahko pogovarjal z odvetniki.

PREVARANTSKI KAZAA?

Povej nam, Phil, zakaj je *KaZaA Media Desktop* poln spywara in virusov?

"To je že skoraj urbana legenda! V *KaZaA Media Desktop* ni nikakršnega spywara – ena od zaprek na naši poti je celotna industrija, ki služi ogromno denarja s tem, da ustvarja mite o spywaru in orodja za odstranjevanje le-tega. Če bi lahko bili muha na zidu v Sharmanovih pisarnah, bi slišali pogoste in vroče debate o zasebnosti uporabnikov. Pri nas imamo stroge procedure testiranja vse programske opreme, ki je vključena v *KaZaA*. Prav tako smo mnenja, da naši programi vključujejo najboljšo protivirusno zaščito – ki jo dobite zastonj, ko namestite *KaZaA*. To pomeni, da *KaZaA* niti najmanj ni primerno gojišče za viruse, čeprav je pogosto tarča virusov, spisanih posebej zanj. Kakor hitro se virus znajde v uporabnikovi mapi v skupni rabi, je takoj zaznan in uničen."
www.kazaa.com

ne želite. Prav tako ne želimo ustvarjati okolja, v katerem bi lahko nastajala t.i. temna omrežja, kjer se lahko dogajajo tudi resnično strašne stvari, kjer vas zakonodaja ne more zaščititi.

PCF Kakšno je vaše mnenje o Applovem *iTunes* ali o Microsoftovem napovedanem plačljivem servisu za snemanje glasbe?
Phil V bistvu me izjemno veseli, da se pojavlja toliko storitev, vezanih na glasbo. *KaZaA* je mogoče celo eden od faktorjev, ki so to sprožili in tako smo dobili možnost izbire, ki jo ljubitelji glasbe iščejo v tovrstnih storitvah. S konkurenčnega vidika nisem zaskrbljen, saj smo pri Sharmanu veliko več, kot kak *Napster* ali le še en servis za izmenjavo zvočnih datotek – uporabniki si namreč izmenjujejo veliko več, kot je zvočne datoteke.

PCF Kaj pa pravite na Microsoftovo nedavno odločitev, da bo zapri svoje klepetalnice?
Phil Kakor hitro se priključite na internet, obstaja možnost, da se istočasno priključi tudi kak slab uporabnik. Vsi, ki ustvarjajo za internet, morajo to vzeti ravno tako resno kot vprašanja zasebnosti in varnosti. Čestitam Microsoftu, da je tako ostro reagiral zoper lastno tehnologijo, ki so jo takšni ljudje zlorabili. Po mojem mnenju je izjemno pomembno, da programske hiše ne kažejo nikakršnega razumevanja za tovrstno obnašanje.

PCF Ali je vaša programska oprema še vedno na prvem mestu po številu snetih kopij?
Phil Seveda – do danes je bilo snetih okoli 280 milijonov kopij *KaZaA*-ja. Pred kratkim smo spremljali

***KaZaA Media Desktop*: 280,309.616 snetih kopij po vsem svetu in številka še kar raste..**

snemanje in našteli 250 prenosov v minuti. Kadar koga pri Sharmanu vprašate, kako je bilo v službi, vam bo povedal, da je preživel še en običajen dan v pisarni. Resnica pa je, da pri nas niti en dan ni običajen.

PCF

TEAL
RAČUNALNIKI

Akcija!
Slike so simbolične!

Darilo!

16.990
brezžični prenos avdio-video (2,4Ghz) domet do 100m

* kredit preko Banke Celje na 12 mesecev

Računalnik **TEAL Optima**
matič. plošča VIA KT400 sb 5.1, LAN 10/100, 8X proc. AMD 2400 XP 256Mb DDR 2700 trdi disk 60Gb 7200 pekač CD-RW 52x z sw. ATI Radeon 9200se 64Mb tipkovnica, miška 24 mesecev garancije 17" monitor ProView barvni tiskalnik HP 3550
149.990
Doplačilo: Windows 29.990 15" LCD ECS 39.990

Računalnik **TEAL Junior**
proc.Intel Celeron 2,0Ghz int. grafika, sb, LAN 10/100 256Mb DDR 2700 trdi disk 40Gb 7200 CD-ROM Teac 52x tipkovnica, miška 24 mesecev garancije
79.990

Računalnik TEAL Master
matič.plošča ASUS KT400 proc. AMD XP 2600+ 512Mb DDR 2700 trdi disk 80Gb 7200 ATI Radeon 9200 128Mb pekač CD-RW 52x+sw tipkovnica, optična miška 24 mesecev garancije
139.990

Računalnik TEAL nForce
plošča GigaByte nForce2 proc. AMD XP 2600+ 512Mb DDR 3200 trdi disk 120Gb 7200 8Mb GeForce5 FX5600 128Mb DVD/CD-RW Sony tipkovnica, optična miška 24 mesecev garancije
179.990

Računalnik TEAL Jaguar
plošča MSI 865 NEO2 LS proc.Intel P4 2,6Ghz 800 512Mb DDR 3200 trdi disk 120Gb 7200 SATA grafika ATI Radeon 9600pro 128Mb DDR DVD pekač Teac/NEC +/- Chieftech ohišje - 360W 24 mesecev garancije
269.990
Scorpio ohišje - 30.000
17" LCD ITYama 119.990

www.teal.si - (03) 734 00 70 - info@teal.si - nakup na položnice!

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

NEBOJŠA JANKOVIĆ UREDNIK DISKA

(P)OSEBNO POROČILO

Konec leta se nezadržno bliža (hm, zdi se mi, da sem še včeraj razdiral lansko božično drevesce) in ob koncu leta je ponavadi čas, da potegnemo črto in si ogledamo, kaj smo dosegli. Kar zadeva moj prispevek za *PCFormat* v letu 2003, vam lahko z veseljem sporočim, da smo vam na letošnjih diskih prinesli kar 47 celotnih programov. Če kupujete našo DVD izdajo, ste z naših diskov imeli priložnost namestiti skorajda 50Gb podatkov. Impresivno, kaj?

Seveda pa pri *PCFormatu* nismo takšni, da bi zaspali na lovorikah in bomo v tem trendu nadaljevali tudi v naslednjem letu. Lahko se nadejate še boljših celotnih programov ter več dodatkov in modifikacij, ker pa vse to počnemo predvsem zaradi vas, vas prosim, da mi na spodnji elektronski naslov sporočite svoje želje in ideje glede vsebin *PCFormatovih* diskov v naslednjem letu. Sedaj pa bi vam še uradno zaželel vesele praznike in srečo polno leto 2004.

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

WORMS 3D
Znameniti črvi so naposled pristali v 3D svetu in nadaljujejo tradicijo ene najboljših iger za dva igralca (PCF 21, 89%). Sedaj jih lahko preizkusite tudi sami.

WAR OF THE RING
Prva realnočasovna strategija, postavljena v svet Gospodarja prstanov, razvojne skupine, odgovorne za *Battle Realms*. Igra je narejen v slogu *Warcraft III*.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD
Rick Goodman vam prinaša novo strategijo, ki vam omogoča nadzirati civilizacijo od antičnih časov do današnjih dni.

RAILROAD TYCOON 3
Poslovna simulacija *Railroad Tycoon* je tokrat postavljena v pravi 3D svet, demo pa ponuja dve učni misiji, dva scenarija in dva zemljevida.

XIII
Ena bolj izvirnih prvoosebnih iger zadnjih mesecev je oktobra navdušila Tomaža, sedaj pa imate tudi vi priložnost, da preizkusite stripovski pristop k igram.

NFS: UNDERGROUND
Nadaljevanje serije *NFS* je pred vrati in mi vam prinašamo demo, v katerem lahko preizkusite nekaj načinov dirkanja v načinu za enega ali več igralcev.

TURBOCAD V7.1

Celoten program

Če mislite, da je računalniško podprto oblikovanje težavno, imate prav. A vas bo *TurboCAD 7.1* hitro pripravil na vse, kar vas pri takem delu čaka.

Stari profesionalec v programskih krogih, *TurboCAD*, je v uporabi že od prvih dni Windows in oblikovalci so vedno radi posegali po njem. Zgodnje različice pa so bile usmerjene predvsem v prijaznost do uporabnika, zaradi česar je program dobil sloves programa za nedeljske oblikovalce. IMSI si je pa vedno želel dokazati nasprotno in, kot boste kmalu videli, pri tem tudi uspel. Razširite si torej svoje računalniške razglede in se poizkusite v 3D oblikovanju – nasvete za začetek dela v programu vam prinašamo na strani 118. Če pa vas je *TurboCAD 7* navdušil, vas bo zanimala tudi najnovejša različica. Že sedma različica je naphana z možnostmi, a jih ima deveta še več. IMSI daje bralcem *PCFormata* možnost nadgradnje programa na različico 9 Standard za le 9.998 SIT – več informacij pa najdete na našem disku.

XARA WEBSTYLE 2

Celoten program

Webstyle ponuja hiter in enostaven način za ustvarjanje lastnih spletnih grafičnih datotek, ne da bi od vas zahteval posebne umetniške in tehnične spretnosti. Vse skupaj je izjemno preprosto – le preoblikujte pripravljene grafične predloge, kot so 2D in 3D naslovi, animirane pasice, vrstice z gumbi, oznake, logotipe in ozadja za spletne strani. Program ponuja celo tematske sklope predlog. Grafika v predlogah so vektorske slike, kar pomeni, da pri obdelavi ne izgubljajo na kvaliteti, ko, na primer, spremenite pisavo, velikost ali teksture, kar se pogosto zgodi pri zbirkah bitnih slik.

Na voljo je nekaj naprednih možnosti, kot na primer to, da enostavno priredite že pripravljene oblikovne predloge in iz njih ustvarite kvalitetne grafične izdelke, ne da bi za to potrebovali kakršne koli posebne veščine ali pa samodejna grafična optimizacija pripravljenih predlog za splet, ne da bi uporabnik moral obvladati napredne funkcije grafičnega oblikovanja.

SHOWSHIFTER 1.6

Celoten program

ShowShifter 1.6 omogoča zaustavljanje in snemanje TV programa – preko svojega enostavnega vmesnika ponuja veliko odličnih možnosti. Snemalniki, ki zapisujejo video neposredno na trdi disk, so še vedno draga rešitev. Programska oprema za snemanje TV signala, ki jo dobite poleg kartic, je precej okorna, zato pa je *ShowShifter* enostaven in zmogljiv. Deluje z večino TV kartic (točen seznam boste našli na *ShowShifterjevi* spletni strani) in tudi samodejno zaznava vsa druga medijska orodja na vašem PC-ju.

Snemanje TV signala je jedro *ShowShifterja*, najboljša pri tem pa je enostavnost tega opravila. Preprosto kliknite na gumb za začetek ali ustavljanje snemanja ali pa vnaprej določite urnik. Program bo med namestitvijo poiskal vse TV kanale, ki so na voljo in vam prikazal seznam. Kadar so seznam kanalov in kontrole aktivni na zaslonu, je TV slika precej majhna, a je med snemanjem precej večja. Če želite s *ShowShifterjem* gledati TV, lahko predvajanje tudi ustavite, če vas kaj prekine.

OPENOFFICE.ORG 1.1

OpenOffice.org 1.1 ponuja vse, kar potrebujete in pričakujete od pisarniške programske opreme. Ustvarjate lahko dinamične dokumente, analizirate podatke, ustvarjate učinkovite predstavitve in dramatične ilustracije ter odpirate podatkovne zbirke. Vaše delo lahko objavite v formatu PDF in svoje grafične stvaritve objavite v formatu Flash SWF – brez nameščanja dodatne programske opreme.

SAMO DVD

DVD X COPY XPRESS

DVD X Copy Xpress omogoča enostavno ustvarjanje varnostnih kopij filmov – vključno z meniji, napovedniki in dodatki – na en sam DVD. Gre za najhitrejši in najlažji način za ustvarjanje visoko kvalitetnih varnostnih kopij vaših filmov na DVD-jih. Ugotovili boste, da gre za programsko opremo, ki jo je najenostavneje uporabljati – potrebno je le vstaviti DVD s filmom v pogon, kliknite na START in zapisati visoko kvalitetno varnostno kopijo – *DVD X Copy Xpress* poskrbi za vse ostalo.

TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI

računalniški sistemi

www.megahit.si

Sistem SCORPIO Media

Procesor **AMD XP 2600+**
Spomin **512 MB DDRAM**
Trdi disk **80GB 7200 S-ATA**
Matična plošča **MSI KT6 LSR USB 2.0 DDR400**
Grafična kartica **Geforce Fx5200 128MB TV-out**
z vgrajenim zvokom 5.1 in mrežno kartico 100Mb
FDD 1.44
DVD 16/48 MSI
CD-RW 52x32x52+NERO
Ohišje ATX-SCORPIO

167.500 sit

MEGAhit SCORPIO

+monitor HYUNDAI LCD L70S silver
+tipkovnica Cherry G83 Black
+zvočniki 240W silver

299.990 sit

Cena vsebuje DDV in velja ob plačilu z gotovino

Sistemi ne vsebujejo operacijskega sistema priporočamo skupaj z Windows XP operacijskim sistemom dopla.ilo:
Win XP Home Slovenski DSP **27.500** sit
Win XP Professional Slovenski DSP **43.700** sit
MS Office XP SBS Slovenski DSP **67.900** sit

GRATIS ob nakupu sistema MEGAhit
Optična miška s podlogo

24 mesecev garancije

e-misija

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30, **LJUBLJANA,** Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55, **MARIBOR,** Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Ia.iše 17, Tel 04 235 20 20, **NOVO MESTO** Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

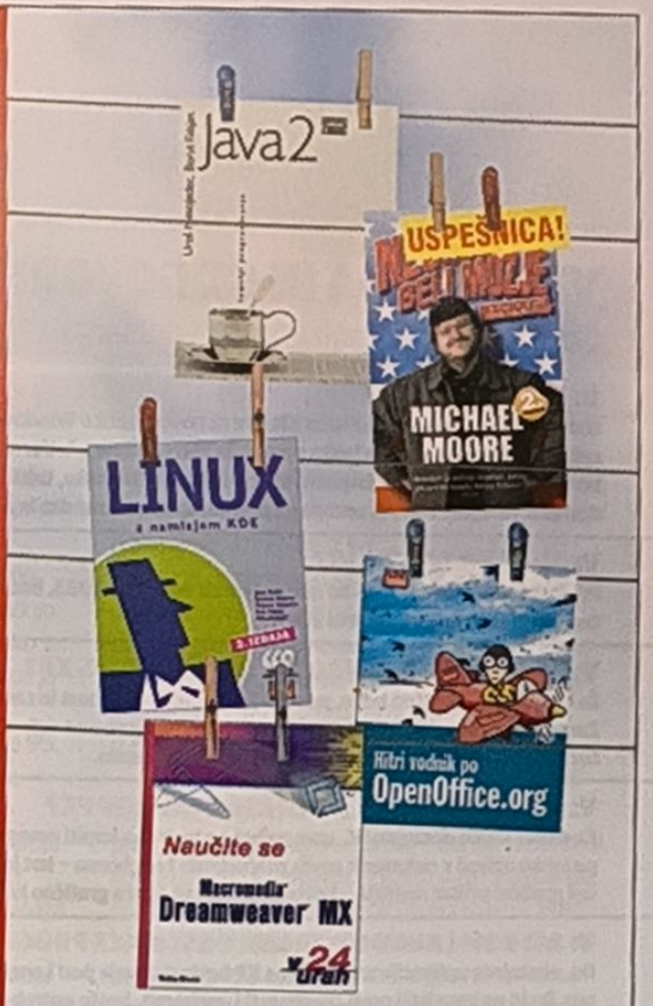
POOBLAŠČENI PRODAJALCI:
DOLENJSKE TOPLICE RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice,Tel: 07 306 6850, **KRANJ ABAKUS TRADING d.o.o.** Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj, Tel: 04 236 8656
MARIBOR BIROSTROJ COMPUTERS d.d. Mladinska ulica 3, 2000 Maribor, Tel: 02 234 7800, **MENGEŠ AZ net, računalniški sistemi d.o.o.,** Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš, Tel: 01 729 1263
NOVA GORICA BE BOP TPS d.o.o., UL. 25 maja 61, Rožna dolina, 5000 Nova Gorica, Tel: 05 333 2005, **RAKEK UNING d.o.o.,** Unec 25, 1381 Rakek, Tel: 01 709 6440
ROGAŠKA SLATINA BIOS računalniški inženiring, Kregar Franc s.p., Brestovška 27, 3250 Rogaška Slatina, Tel: 03 581 4588, **SEVNICA COMP.ING.,** Zupan Drago s.p., Glavni trg 34, 8290 Sevnica, Tel: 07 816 0260
ŠENTVID PRI STIČNI Računalniški inženiring, ISOFT, Marko Kastelic s.p., Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični, Tel: 01 7805 044,
TREBNJE BIRO SISTEM Franci Jarc s.p. Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje,Tel: 07 348 1170, **Poslovalnica Krško** CKZ 131, 8270 Krško, Tel: 07 490 5225

www.e-misija.si

Sveže!

Jesen / zima 2003

ZALOŽBA Pasadena



Spletna knjigarna Založbe Pasadena

www.pasadena.si

LONGHORN
EVOLUCIJA PC-JA

Longhorn ne bo le lep obrazek – gre za popolnoma nov način uporabe PC-ja, interneta in medijskih vsebin. Našega človeka smo poslali v Microsoft...

Windows 95 je pomenil revolucijo v osebnem računalništvu – velik skok od prazgodovinskega sveta DOS-a in nerodnega Windows 3.1. Če bi še vedno uporabljali računalnik z nameščenim Windows 95, bi se počutili kot doma. Windows XP je dodal številne vizualne izboljšave, pod pokrovom pa je viden velik napredek na področju zanesljivosti in zmogljivosti, vendar je uporaba Windows skorajda desetletje ostala presenetljivo podobna izkušnja. Kliknite, potegnite, pokažite, odprite meni, odprite okno. Vedno ista zgodba. Celo zadnji napredek na področju osebnega računalništva – Applov sistem Mac OS X– je izdelan na enak način.

Dobra novica je, da bo kmalu konec čakanja na nekaj naprednejšega. Microsoft ima velike načrte za naslednjo različico Windows, ki jo razvijajo pod delovnim imenom Longhorn. Pozabite na prenovljene ikone in namizje – Longhorn bo Windows predelal od temeljev navzgor.

Seveda pa imamo vsi dve veliki vprašanji: kako Longhorn izgleda in kdaj ga bomo lahko kupili?

Čas je pomemben

Kot prvo, ne pričakujte, da boste nov sistem lahko namestili v bližnji prihodnosti. Longhorn ne bo izšel pred letom 2005, vsi pa dobro vemo, kako je s spoštovanjem rokov v industriji programske opreme. Seveda pa to ne pomeni, da Microsoft naslednji dve leti ne bo želel govoriti o projektu Longhorn – prav nasprotno, ustvarjanje novega operacijskega sistema je tako orjaški podvig, da je javnosti potrebno podati čimveč informacij pred njegovim izidom.

In ravno zaradi tega je, na primer, Microsoft na konferenci Windows Hardware Engineering v New Orleansu pričel Longhorn predstavljati razvijalcem. Microsoft mora razvijalce prepričati, da pričnejo razmišljati o Longhornu. Ko se bo pojavil na prodajnih na policah, želi Microsoft ob njem imeti tudi programsko opremo, ki bo izkoristila njegove prednosti.

Na naslednji konferenci – PDC – je Microsoft razvijalcem govoril o novem kompletu API; navodil, ki jih razvijalci uporabljajo, da njihova programska oprema čim bolje izkoristi napredne značilnosti operacijskega sistema. To je bila tudi prva priložnost za svet, da pogleda pod pokrov Longhorna in si ogleda, kaj ga pravzaprav poganja.

Uradni program beta testiranja se bo najbrž pričel leta 2004, ko bo razvijalcem na voljo uporabna, čeravno ne dokončna, različica Longhorna. To bo vsekakor zanimiv čas, saj bodo luč sveta ugledale nove značilnosti, o katerih smo v zadnjih mesecih veliko slišali. Za tem bo, najbrž leta 2005, ko bodo vsi hrošči

VPRAŠANJA IN ODGOVORI

Odgovori na najbolj goreča vprašanja.

V: KAJ JE LONGHORN?
Longhorn je naslednik Windows XP. Gre za novo različico Windows, ki so jo v celoti na novo napisali, da lahko uporablja Microsoftovo platformo .NET. Longhorn bo družina operacijskih sistemov, ki bo podpirala strežnike, tablične PC-je in domače medijske centre, seveda pa tudi namizne računalnike in notesnike.

V: KDAJ BO NA VOLJO?
Microsoft pravi, da upa, da bo nov sistem na voljo leta 2005. Beta testiranja se bodo pričela leta 2004.

V: KAKO SE BO RAZLIKOVAL OD WINDOWS XP?
Že izgledal bo občutno bolje, ponujal bo izboljšano varnost in zasebnost. Zaradi uporabe tehnologije .NET bo veliko bolj odporen na sistemske težave, prav tako pa bi se naj bolje zoperstavil virusom.

V: ALI BOM ZA ZAGON POTREBOVAL NOV PC?
Če danes imate dostojen PC, vam najbrž ne bo treba kupiti novega. Da bi pa lahko uživali v nekaterih novih značilnostih Longhorna – kot je napredni grafični prikaz namizja – boste potrebovali dobro grafično kartico.

V: ALI BOM LAHKO UPORABIL OBSTOJEČE PROGRAME?
Da, obstoječe aplikacije za Windows XP bodo delovale pod Longhornom. Da bi pa izkoristili nove značilnosti Longhorna, boste potrebovali nove programe, ki bodo napisane znova. Zaradi tega Microsoft poskuša prepričati razvijalce, da se lotijo spoznavanja C# in drugih jezikov.

V: ALI SE BO IZPLAČALO?
Microsoft upa, da bo in pravijo, da gre za izdelek, za katerega bi si upali zastaviti celotno podjetje. Če bodo varnostne, zmogljivostne in protivirusne značilnosti tako dobre kot obljubljajo, bo šlo za dobro nadgradnjo.

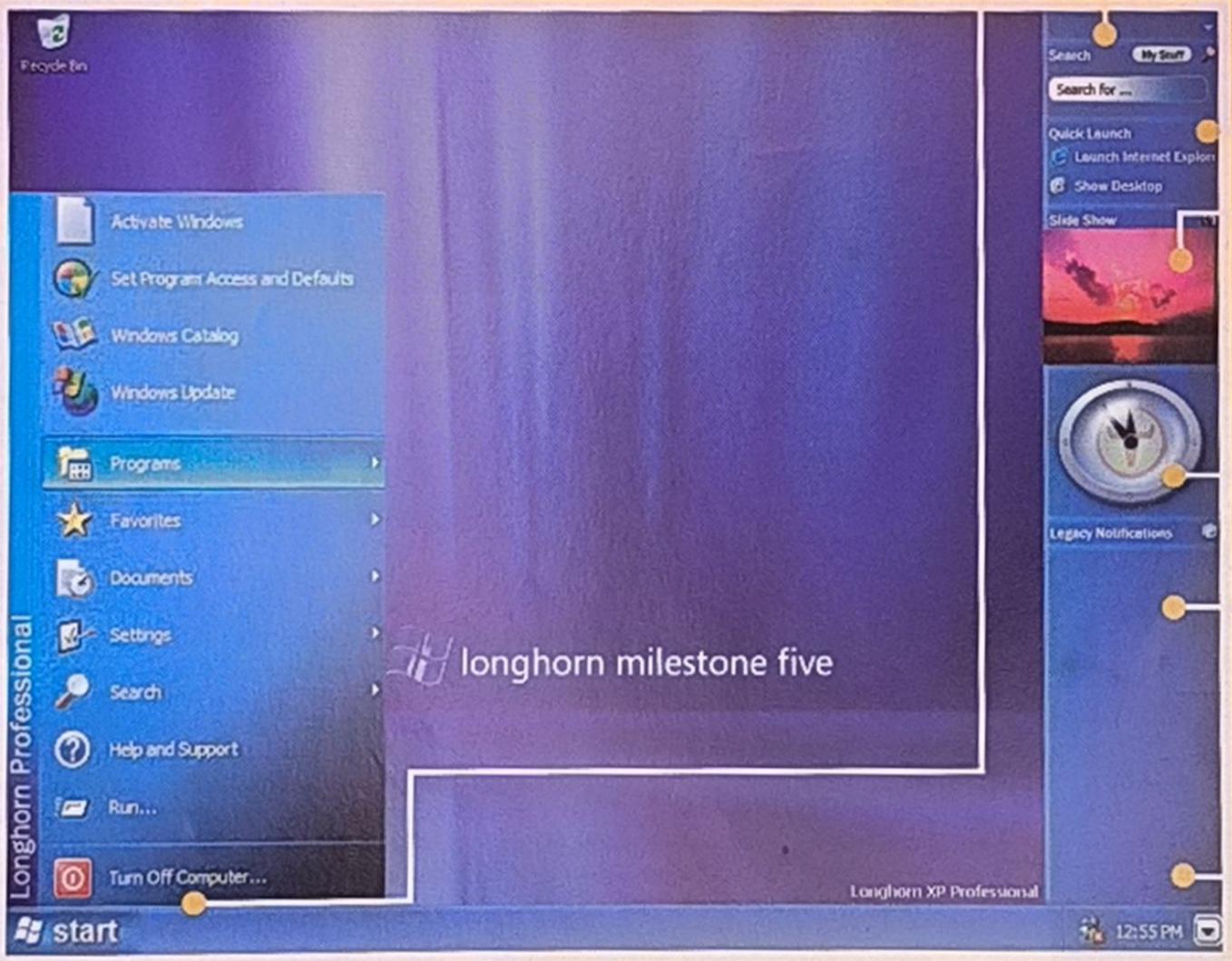
NOV VMESNIK

Izgled ni vse, a je precej pomemben...

Statične slike sicer ne prikažejo vse lepote novega Longhornovega vmesnika – dokler sistema ne boste dejansko uporabljali, ne boste opazili prednosti transparentnih učinkov, animacij oken in ultra-mehkega renderiranja. Namizje se prikazuje s pomočjo Avalona, Microsoftove nove tehnologije za grafične zaslone, medtem ko videz ikon in oken usmerja Aero (najbrž protiudarec Aqui v Mac OS X).

Avalon prihaja s podporo za bolj jasen prikaz besedila in različne ločljivosti zaslonov. Če boste, na primer, imeli zaslon z visoko gostoto pik, se besedilo ob visoki ločljivosti ne bo skrčilo na komaj vidne pikice, temveč bo postalo bolj jasno in lažje berljivo.

Ker uradnih posnetkov zaslona Longhorna še ni na voljo, smo morali uporabiti posnetke, ki krožijo po internetu in ustvariti našo različico.



GUMB START

Stari gumb iz Windows 95 je še vedno tukaj – še vedno je potrebno klikniti na Start, da ugasnete računalnik. Klasika.

ISKANJE

Iskalnik bo vedno pri roki, vendar se bo sistem tokrat bolje zavedal različnih formatov zapisa medijskih datotek, zaradi česar bo iskanje fotografij, video posnetkov ali glasbe z novo značilnostjo WinFS veliko hitrejše.

ZAGON

Zagon aplikacij je preprostejši kot v Windows XP, saj se bodo najpogosteje uporabljane ikone nahajale v stranski vrstici.

VTIČI

Stranska vrstica je definirana v obliki XML, tako da je dodajanje novih dodatkov in vtičev – kot je ta prikazovalnik slik – preprosto. Pričakujte veliko neodvisnih dodatkov.

ČAS

Vsekakor velika izboljšava – nova ura!

STRANSKA VRSTICA

Stranska vrstica je značilnost, ki jo boste najprej opazili. Gre za del, namenjen zagonu programov in konfiguraciji sistema, ki ga uporabnik zlahka prilagodja.

ODLOŽIŠČE ZA IKONE

Še en stari znanec, čeprav je njegova sedanja vloga tudi nadzor stranske vrstice.

izkoreninjeni in ko bo Microsoft zadovoljen s končnim izdelkom, zadeva izšla kot samostojni izdelek in kot operacijski sistem, nameščen na večino novih računalnikov. Ko se bo to zgodilo, bo Windows postal nekaj popolnoma novega in računalništvo bo spremenjeno za zmeraj.

Enako, a različno?

Današnji računalniški operacijski sistemi so čudne zveri. Z datotekami in imeniki, ki jih lahko vlečemo in spuščamo na naših navideznih namizjih, poskušajo posnemati resnični svet. Metafora je logična, a izgublja stik z resničnostjo. Ko je bila miška še novost, je bila najbolj napredna aplikacija urejevalnik besedila, pospravljeno namizje, polno tekstovnih datotek pa je bilo nekaj super-modernega.

Vrnimo se v leto 2003. Računalništvo se je spremenilo. Grafične kartice lahko ustvarjajo fotorealistične podobe v realnem času. Na naših PC-jih shranjujemo gigabajte fotografij, filmov, TV programov in glasbe. Večino časa ob računalniku preživimo priklopljeni na internet, se pogovarjamo s prijatelji ali uživamo v večigralskih igrah.

Današnji uporabniški vmesniki preprosto ne dohajajo razvoja računalništva. Čas je za naslednjo generacijo namizja in Longhorn prinaša natanko to. Microsoft zadevo imenuje "life immersion", vi pa jo boste najbrž imenovali le zdrava logika.

Pomislite takole: stara namizja – Windows 95, Windows XP in, da, Mac OS X – pravzaprav ne naredijo ničesar za vas. Ponudijo vam slikovno predstavitev vaših datotek in možnost manipulacije z njimi. In to je vse. Dodajte še nekaj nadzornih plošč in dobili ste uporabniški vmesnik, na katerega smo se bili prisiljeni navaditi.

Longhorn bo drugačen. Longhorn se zaveda, da ljudje ne želijo imeti opravka z datotekami in imeniki: ljudje se želijo ukvarjati z vsebino. In vsebina je vladar Longhornovega sveta. Njen prevladujoči položaj pa je tako trden, da je Microsoft v ta namen razvil nov datotečni sistem za arhiviranje podatkov na trdem disku vašega PC-ja. S pomočjo najnovejših tehnologij iz sveta baz podatkov bo Microsoft uporabniku ponudil tisto, kar obljublja od izida Windows XP: hitro shranjevanje in iskanje datotek glede na njihovo vsebino. Zadevo si lahko predstavljate kot imenik My Pictures na stereoidih, ki premore vse možnosti shranjevanja in iskanja datotek, ki jih boste kadar koli potrebovali.

Longhorn pa vam ne bo le pomagal poiskati datoteke, temveč vam bo pomagal tudi z novim pristopom, ki temelji na opravilih. Osnovna opravila, kot je kopiranje fotografij z digitalnega fotoaparata, bodo naposled postala resnično enostavna. Premikanje zvočnih datotek na prenosni predvajalnik bo potekalo brez napak. Živimo v digitalnem svetu in Longhornova naloga je, da bo uporabniku čim bolj prijazen.

POMEMBNOST IMENA?

Pobiramo stave za Longhornovo ime ob izidu.

Longhorn naj bi se pojavil v štirih različicah: Home, Professional, Home Media in Tablet. Izdaja za strežnike trenutno še ni potrjena, tako da na to temo ne bomo špekulirali.

Seveda je izid sistema še toliko oddaljen, da je kar koli težko z gotovostjo napovedati – morda bodo celo spremenili imena različicama Home in Professional. Vsekakor pa je nekaj gotovo – Microsoftove marketinške glavce so zaklenjene v sobe 24 ur dnevno, kjer iščejo imena za nov izdelek. Nekaj časa je bil "X" precej priljubljen, ampak do leta 2005 bo zadeva gotovo že zastarala, zato *PCFormat* ponuja nekaj svojih idej.

WINDOWS ZX

Priljubljeno ime za izkušene računalničarje, ki trenutno štejejo med 30 in 40 let.

WINDOWS 5

Vrnitev na majhne številke.

WINDOWS 3D

Nova tehnologija prikazovanja namizja kombinira okna in ikone z *Unreal Tournamentom*. Brisanje datotek bi razsulo litre krvi po zaslonu.

WINDOWS LONGWAIT

Do leta 2005 bomo pričeli izgubljati zanimanje...

WINDOWS SANJE

A smo si vse skupaj le domišljali?

WINDOWS ZA MAC

Hej, nič ni nemogoče.

WINDOWS LI

XP je pomenil "experience" (doživetje), zakaj torej tokrat ne bi bil "life immersion"?

WINDOWS (DVE NAKLJUČNO IZBRANI ČRKI IZ ABECEDNE JUHE, KI JO BODO JEDLI MARKETINGARJI PRI MICROSOFTU)

Najbrž najbolj gotova stava – leto je težko napovedati, uporaba dveh črk, kot je to bilo pri NT ali CE pa omogoča marketingarjem, da trdijo, da zadeva pravzaprav ne pomeni ničesar; zaradi tega bi bila avtorska zaščita imena preprostejša.

Pravijo, da bi Microsoft stavil svoj ugled na Longhorn. Ali so povedali Billu?

Lepotec na obzorju

Nemogoče je natanko predvideti, kakšen bo Longhorn, saj Microsoft še ni izdal uradnih posnetkov zaslonov, slike ki obstajajo, pa so le odsev trenutne delovne različice sistema. Velik del videza temelji na temah in teme se lahko spremenijo pet minut pred izdajo čisto zadnje različice. Vendar pa imamo dovolj informacij, da si lahko privoščimo nekaj ugibanj o tem, kako bo Longhorn izgledal, prav tako pa že precej verno o sistemskih zahtevah.

Če poverno na kratko – Longhorn bo izgledal fantastično in razlog za to so izjemne grafične kartice. Trenutno vse aplikacije za Windows rišejo neposredno na zaslon takoj, ko se kaj spremeni. Če premaknete eno okno in odkrijete tisto pod njim, se mora celoten prizor izrisati od začetka. Pri današnjih hitrih PC-jih učinek pravzaprav ni neprijeten, a vseeno omejuje sistem.

Na drugi strani pa se nahaja Longhorn, ki se je nekaj naučil od računalniških iger in vse prizore izrisuje izven zaslona, v skrit predpomnilnik. Ko je to storjeno, se lahko grafika, ki jo je potrebno prikazati, v enem milisekundnem koraku izriše na zaslon.

Longhorn pa se pri tem ne zaustavi, saj uporablja DirectX in vrhunske grafične kartice za manipulacijo zaslona. Okna se tako več ne bodo premikala po zaslonu – letela bodo. S 3D manipulacijo slike in transparentnimi učinki, se lahko okna zasenčijo, oddaljujejo in približujejo, trepetajo, krivijo, zvijajo... Pri tem pa ne bo šlo le za kozmetične prijeme, saj bodo učinki na zaslonu bolj naravni in vsekakor veliko zabavnejši kot danes.

Kot je razvidno iz posnetkov, ki so pricurljali na splet, bo Longhorn klasični kombinaciji menija Start in opravilne vrstice dodal še en mehanizem za zagon programov in preverjanje statusa sistema. Stranska vrstica je stolpec, ki ga sestavljajo številna nadzorna orodja (kot so čas, trenutno zagnani programi, koš idr.). Vrstico je mogoče popolnoma prilagoditi, tako da bi lahko, na primer, vsebovala fotografijo zastojev na neki cesti in prometne informacije, ali pa stanje na vašem bančnem računu. Z drugimi besedami – prinaša spletne storitve .NET na vaše namizje.

Izboljšana stabilnost

Smo omenili .NET? Longhorn bo prvi operacijski sistem, ki bo uporabljal platformo .NET. Ubogi Microsoft je resnično zamočil sporočilo, ki ga je poskušal podati s tehnologijo .NET, saj so se celo nekateri vodstveni delavci podjetja izogibali pojasnilu platforme ali pa so na vprašanja preprosto odgovarjali z: "Ne vem."

Zato bomo podali lastno razlago in upali, da boste spoznali, zakaj je .NET tako pomemben za Longhorn. Ključna zadeva .NET-a so Framework Classes, velika knjižnica orodij in kode, ki jih lahko razvijalci uporabijo med razvojem aplikacij. Aplikacije, ki uporabljajo te ukaze, bodo tekle v posebnem okolju, imenovanem Common Language Runtime, ki skrbi za to, da se vse aplikacije lepo obnašajo. Te aplikacije imenujmo vodene aplikacije; le-te lahko vsebujejo varnostne informacije, ki operacijskemu sistemu omogočajo omejiti dostop aplikacij do virov in nepreverjenim programom preprečiti vstop v delovanje sistema. To novo varno okolje vas bo varovalo pred blokiranjem sistema, pazilo na vaše podatke in prav tako ponujalo trdno obrambo pred zlobnimi programi, kot so črvi in virusi, ki so v zadnjih mesecih postali ena največjih težav računalniškega sveta.

Digital Rights Management je naslednja lastnost novega sistema in za marsikoga bodo te tri besede pomenile kapitalistično umazanijo, vendar bomo s tem preprosto morali živeti. Digitalna vsebina – avtorsko zaščitena glasba, na primer – se lahko danes po spletu distribuira legalno in brez težav, kot je dokazal Applov iTunes Music Store. Ker gre za avtorsko zaščiten material, ga je pač potrebno zaščititi. Tudi vaše informacije morajo biti zavarovane in kodirane – s širitvijo širokopasovnih povezav morajo biti uporabniki prepričani, da bodo informacije o kreditni kartici, ki jih hranijo na svojem disku, ostale skrite radovednim očem. In tukaj nastopi Next Generation Secure Computing Base

64-BITNO VPRAŠANJE

Ali se bo Longhorn omejil na 32 bitov?

Veliko se je govorilo, vsaj s strani Appla in AMD-ja, o prehodu na 64-bitno računalništvo. Microsoft je septembra predstavil beta različico 64-bitnega Windows XP, ki je ustvarjen za Athlonove 64-bitne čipe, s čimer bo domačim uporabnikom omogočil popolno izkušnjo.... No, česa že?

Največja prednost prehoda na 64-bitno arhitekturo je razbijanje 4Gb pomnilniške omejitve, ki nastane zaradi 32-bitnega naslavljanja današnjih procesorjev. Kako pomembno je to ta hip, je seveda vprašanje, saj imajo le redki uporabniki PC-jev nameščenega več kot 1Gb pomnilnika.

V svetu napredne grafike, in seveda iger, pa je nemogoče imeti "preveč pomnilnika" in ti sistemi bodo gotovo našli uporabnike. Athlon 64 prav tako deluje z Microsoftovo tehnologijo WOW – Windows on Windows 64 – ki uporablja nov Athlon za poganjanje 32-bitnih aplikacij, s čimer bo prehod na 64-bitno računalništvo neboleča izkušnja.

Zaradi vsega povedanega lahko stavite, da se bo tudi Longhorn pojavil v 64-bitni obliki, vendar se bo po našem mnenju to zgodilo nekaj časa po izidu klasične 32-bitne različice.

(ali Palladium), ki bo integrirani sistem odjemalca Longhorn Windows. Dobra ali slaba stvar? Vsekakor dobra – varnost in varovanje podatkov deluje v obeh smereh.

Obstoječe aplikacije za Windows bodo seveda še naprej delovale v Longhornu, vendar je pričakovati, da bodo nove različice pričele uporabljati večino Longhornovih novih značilnosti. Na ta način bo Longhorn uporabnike povedel iz starega sveta Windows 95 in Win32 v nov svet nadzorovanih programov in izboljšanih uporabniških vmesnikov.

Strojna podpora

Za poganjanje Longhorna boste potrebovali kar nekaj računalniške moči, vendar Microsoft ne pričakuje, da borno imeli vsi najnovejšo opremo – različna strojna oprema bo omogočala dostop do omejenih možnosti sistema. Od klasičnega načina, nad katerim se bodo navduševali puristi (in IT delavci), do dveh stopenj podpore in nadzora; Longhorn se bo prilagodil vašemu PC-ju. Če pa želite najboljše rezultate, bo vsekakor potreben hiter procesor in grafična kartica s 128Mb pomnilnika.

Potem, ko smo poslušali online predavanja Microsoftovih programerjev, je videti da bodo zahteve po sistemskem pomnilniku še vedno dokaj skromne, tako da bo 256Mb najbrž povprečje. Seveda se lahko do leta 2005 cene popolnoma spremenijo in več pomnilnika nikoli ne škodi. Težko je predvideti, kakšni bodo takratni PC-ji, vendar lahko s precejšnjo gotovostjo napovemo, da bi današnji povprečen PC iz trgovine lahko poganjal prvo stopnjo grafičnega vmesnika, nekoliko dražji sistem pa bo potreben za profesionalno različico. Podprti bodo 64-bitni procesorji, tablični računalniki, notesniki in domači računalniki Media Center.

Longhorn je prav tako ustvarjen s pogledom na prihodnost. Obstaja verjetnost, da bodo zasloni v naslednjih letih imeli višjo gostoto točk, tako da bodo še vedno merili 17 palcev po diagonali, vendar bodo premogli veliko višjo ločljivost. Tako bo besedilo lahko prikazano veliko bolj jasno. Videli smo že predstavitev te tehnologije in če ste čakali na zaslonsko tehnologijo, ki omogoča tako preprosto branje kot s papirja, bodo vaše želje uslišane.

Sedaj ko ste prebrali o najpomembnejših lastnostih Longhorna, se vam leto 2005 morda zdi preveč oddaljeno. Tudi če boste imeli to srečo, da pridete do beta različice leta 2004, boste še vedno morali dolgo čakati. Microsoft bo zato nadaljeval delo na Windows XP (pri čemer naj ne bi samo krpali varnostnih luknj). Na poti je še vsaj en servisni paket, ki bi naj dodal kar nekaj novih lastnosti – morda celo toliko, da nas bo zaposlil do prihoda dolgorogega.

PCF

© Getty Images

ZNAČILNOSTI DA ALI NE?

Tukaj so naša predvidevanja o značilnostih Longhorna...

STRANSKA VRSTICA

VERJETNOST 99%

Microsoft se je očitno zaljubil v ta nov kos zaslonskega pohištva. Nas še niso prepričali, da je vreden svojega mesta na zaslonu, vendar pa jo bomo lahko vsaj izklopili.

WINDOWS FUTURE STORAGE (WINFS)

VERJETNOST 80%

Nova različica datotečnega sistema, ki jo obljubljajo že lep čas, vendar mi še vedno uporabljamo NTFS in FAT32 ter datoteke izgubljamo v podimenikih. WinFS je prej storitev kot datotečni sistem in zato je bolj verjetno, da se bo dejansko materializiral.

PALLADIUM

VERJETNOST 50%

Zaščite avtorskih pravic s strojno opremo so težavne: če so prestroge, jih nihče ne bo hotel uporabiti na svojih izdelkih, če so preveč liberalne, pa so neuporabne.

3D UČINKI

VERJETNOST 100%

Če nič drugega, bo Longhornovo namizje izgledalo kul in bo izkoriščalo grafične kartice, ki se trenutno razmahnejo samo v igrah.

INTEGRIRANE PROTIVIRUSNE ZNAČILNOSTI

VERJETNOST 90%

Vsak nov Blaster je neposreden udarec za Microsoft, zaradi česar je varnost in odpornost na takšne napade njihova prioriteta.

NA OPRAVILIH ZASNOVANO NAMIZJE

VERJETNOST 100%

Naposled, pomoč za začetnike in lenobe. Longhorn ne bo samo čakal, da premaknete datoteko, temveč bo pomagal pri tem. Izberite datoteko in Longhorn vam bo dal seznam možnosti: e-pošta? Prikaz? Tisk?

15-MINUTNA NAMESTITEV

VERJETNOST 95%

Namestitev Windows XP je dolg in utrujajoč proces. Longhorn je drugačen – s tistega CD-ja (ali pa bo prišel na DVD-ju?) se bo namestil z nekaj kliki.

IZBOLJŠANA PODPORA DVD

VERJETNOST 100%

Boljša podpora za DVD-avtorin je zagotovljena, vendar bo Microsoft izboljšal tudi vgrajen program za obdelavo videa, s čimer bo izdelovanje lastnih filmov enostavnejše kot doslej.

VEČ HKRATNIH UPORABNIKOV

VERJETNOST 85%

Domača omrežja in inteligentni zasloni pomenijo, da bo celo različica Home morala podpirati delo več uporabnikov hkrati.

PCFormat Nagradna Igra

18 slik na minuto in zavidljiva kakovost izpisanega besedila. Dame in gospodje, OKI B4300.

ZADENITE LASERSKI TISKALNIK OKI B4300

Še en laserski tiskalnik, ki čaka na novega lastnika.

OKI-jeva serija laserskih tiskalnikov B4000 je pri poslovnih uporabnikih na naši strani Alp naletela na pozitiven odziv, zakaj je tako, pa lahko preverite tudi v našem testu na strani 44. Kot je Barbara omenila, OKI B4300 ne uporablja klasičnega načina tiskanja laserskih naprav, temveč fiksno vrsto LED diod.

Ker vam to najbrž ne pomeni prav veliko, pa boste veseli informacije, da gre izdelek, ki vas tako po oblikovanju, kot po kakovosti izpisanega črno-belega besedila, ne bo pustil ravnodušnih. Kakovost natisnjenega besedila je boljša kot pri večini tiskalnikov, ki se opirajo na tehnologijo LED diod, uporaba same naprave pa je dovolj enostavna, da boste uporabo brez težav pojasnili tudi tehnološko neosveščeni življenjski sopotniki.

Če torej želite tiskati tekste s hitrostjo 18 strani v minuti in na mizo postaviti tiskalnik, ki se ga ne bi sramovala niti srednje velika podjetja, se brž odpravite na stran **www.pcformatslo.net/nagradna** in se pridružite navalu bralcev *PCFormata*, ki si želijo zagotoviti brezplačno tiskanje s tem lepotcem. Če ne boste sodelovali, so bolj majhne možnosti, da boste kdaj kar koli zadeli. Če vam žreb ne bo naklonjen, pa še vedno lahko stopite v stik s podjetjem Mikroing Trade – **01 42 36 131** oziroma si postrežete z informacijami o Okijevi seriji tiskalnikov na **www.okieurope.com**.

Pravila

1. Zaposleni pri podjetjih VideoToP in Mikroing Trade ter njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 29. decembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo pravilno odgovoril na vprašanje.
7. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoTop uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

MIKROING trade

OKI

Fotoaparat, predvajalniki MP3... Le del Trustove široke ponudbe.

ZADENITE DIGITALNI APARAT + 3 PREDVAJALNIKE MP3

Odnesite domov Trustov digitalni fotoaparat ali 3 predvajalnike MP3.

Ta mesec je *PCFormat* združil moči s Trustom, sadež našega sodelovanja pa je nagradna igra, v kateri imate priložnost zadeti digitalni fotoaparat ali enega izmed treh predvajalnikov MP3. Trust si je v zadnjih desetih letih pridobil sloves proizvajalca, ki prinaša zanesljive tehnološke izdelke, ki so dostopni vsakemu žepu. V zadnjem času precej vlagajo tudi v promocijo – recimo s sponzoriranjem moštva Formule 1.

Digitalni predvajalniki MP3, ki jih bodo prejeli prvi trije, katerih imena potegnemo iz klobuka, idealno sedejo v dlan in ponujajo 16Mb vgrajenega pomnilnika ter možnost dodajanja kartic MMC za predvajanje vseh vaših priljubljenih skladb. V paketu seveda prejmete tudi stereo slušalke.

Vendar pa ne obupajte, če ne boste med prvimi tremi izžrebanci. Trust v naši nagradni igri podarja še digitalni fotoaparat 7355 PowerC@m Zoom. Gre za kompaktni aparat s senzorjem z 2 megapiksloma in možnostjo izdelave fotografij v velikosti 3,1 megapiksla, fotografije pa boste shranjevali na 16Mb vgrajenega pomnilnika.

Kaj vam je torej storiti, če se želite potegovati za eno izmed teh novoletnih daril? Preprosto se odpravite na **www.pcformatslo.net/nagradna** ter izpolnite obrazec. Če pa si želite ogledati celotno paleto Trustovih izdelkov, obiščite spletno stran **www.trust.com** oziroma pokličite slovenskega zastopnika, podjetja Medis na **01 589 69 00**.

Pravila

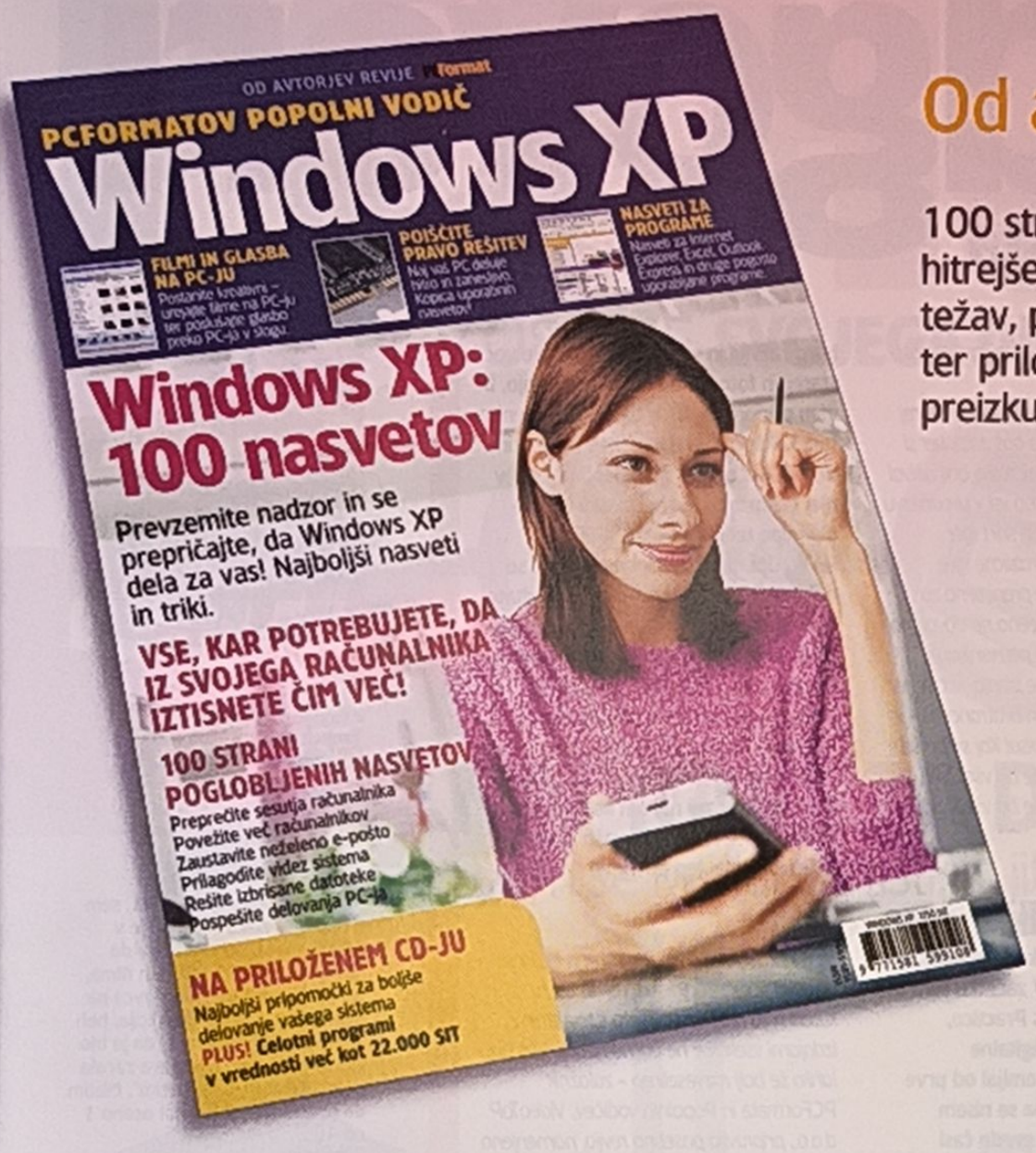
1. Zaposleni pri VideoToP-u in Medis d.o.o. ter njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 29. decembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Zmagovalci bodo izžrebani med tistimi, ki bodo pravilno odgovorili na vprašanje.
7. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoTop uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

MEDIS

Trust

Od avtorjev PCFormat-a!

100 strani nasvetov za udobnejše in hitrejše delo z Windows XP, reševanje težav, pospešitev ali modificiranje sistema ter priložen CD, s kopico celotnih ali preizkusnih orodij in programov.



100 najboljših nasvetov za Windows XP – od uporabnih bližnjic do izboljšanja varnosti in pospešitve sistema.

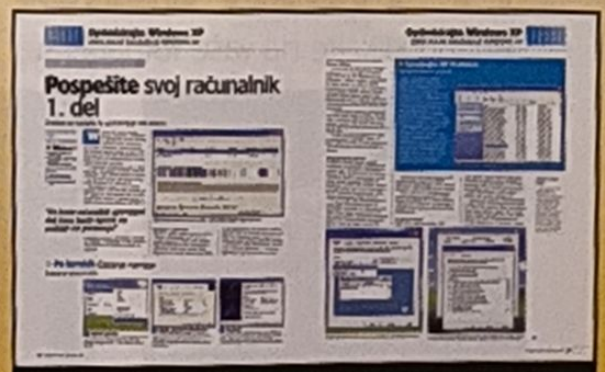
Ukrotite gonilnike in se izognite sistemskim težavam zaradi nepotrjenih ali neučinkovitih gonilnikov za opremo.

Številni nasveti za odpravljanje težav – od reševanja datotek po sesutju sistema do odpravljanja težav pri zagonu Windows.

PLUS! Številni triki, ki vam bodo olajšali življenje z Windows XP. Revija, z več znanja kot marsikatera podobna knjiga, prinaša informacije, h katerim se boste vedno znova vračali.

Cena: 1.150 SIT.

Poglobljeni nasveti za učinkovitejšo uporabo najbolj priljubljenih programov, kot so Excel, Outlook in podobni.



Če vaš računalnik ni več tako hiter kot nekoč, vam bodo prav prišli nasveti za obvladanje navlake in pospešitev sistema.

Več informacij na
www.pcformatslo.net.

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Manjkajoč opis

Velika napaka

Pozdravljeni. Spet sem se odločil, da vam pišem. V oktobrski številki *PCF* ste namreč napovedali velik opis igre *Commandos 3* za novembrsko številko. Očitno pa je prišlo do napake, da ste igro kar spregledali ali pa ni bilo več časa, da bi jo opisali. Ko sem z velikim veseljem kupil *PCF 21* sem bil namreč trdno prepričan, da bom ugledal opis *Commandos 3*, pa sem ga zaman iskal. Petkrat sem obrnil vsak list, da bi se prepričal, da nisem opisa spregledal. To je bil zame in za mojega bratranca kar precejšen šok, saj sva velika ljubitelja serije. Upam, da boste opis vključili v decembrsko številko. Sicer pa tako ali tako veste, da ste revija, kot je ni na svetu. Le tako naprej, fantje.

Tomaž Ivanuša

PISMO MESECA

Da bi pozabili ali spregledali Commandos 3*? Ni govora! Razlog, da igra ni bila opisana v novembrski številki se skriva v dejstvu, da je nismo dobili – in kot vsi dobro veste, pri* PCF *nikakor ne opisujemo iger, ki jih nismo pošteno preigrali. Zato pa opis krasi tokratno številko – le odpri revijo na strani 81 in poglej, kaj ima Aljoša povedati v opisu.*

Žal je včasih zgodi, da kak založnik ne drži obljube in nam ne pošlje igre takrat, ko je bilo dogovorjeno in v takem primeru lahko le žalostno gledamo in na založnike naslavljamo pritožbe, ki pa so v večini primerov zvonjenje po toči, saj igre že tako ali tako nismo prejeli.

Šok zaradi pomanjkanja opisa je torej nepotreben in upamo, da boš zato, ker si moral malenkost počakati, toliko bolj užival v njem. Sicer je res, da smo vsi v uredništvu PCF *navdušeni igralci vseh sort iger (dejstvo, da radi igramo različne igre pomeni, da se tudi redko prepiramo za določene naslove), pa vseeno ne dovolimo, da bi nas kakšna igra (ali pomanjkanje kakšne igre) do take mere iztirila, kot se je to zgodilo s tabo in tvojim bratrancem – in to samo zaradi enega opisa! Kaj se bo šele dogajalo, če vama opis ne bo všeč? Ali, še huje – kaj če vama igra ne bo všeč? Kaj vse bo letelo skozi okno?*

Re: Digitalna fotografija

Popolni vodič v črno

Sem fotoamater, ki slikam na klasični način več kot 40 let. V začetku sem to počel z Wero, potem s Practico, Nikonom idr., razvoj digitalne fotografije pa sem spremljal od prve Mavice naprej, nikoli pa se nisem navduševal zanjo. Ker gredo časi naprej in mi z njimi, sem si pa le pred nedavnim ogledal posnetke z digitalnim fotoaparatom in končno je zagrabilo tudi mene. Priskrbel sem si *Paint Shop Pro 7* in na srečo še ujel v prodaji vaš *Popolni vodič Digitalna fotografija*, kjer je tako lepo opisano urejevanje fotografij. Zelo sem vam hvaležen za to izdajo in želim, da bi še kdaj izdali kaj podobnega.

Ker pa se tovrstna tehnika silno hitro razvija in vidim, da se čedalje več starejših fotografov navdušuje zanjo, bi vam priporočal, da v tej reviji namenite tudi kakšno stran izrazom v angleščini. Včasih nas niso učili angleščine in se v njej težko znajdemo. Pa tudi izrazi digitalne tehniki kot so: JPEG, TIF, RAW, dpi, ppi in podobne zadeve so nekam skrivnostni. In kakšne rezultate daje stiskanje posnetka, kaj nam dajejo izrazi npr. 3.876 x 2.584 in podobne uganke. Do zdaj smo v fotografiji poznali v glavnem le občutljivost in kvaliteto filma, čas osvetlitve in zaslonko, digitalna tehnika pa se nam kar naenkrat zdi nekam kompliciran. Vsem, ki ste si zamislili vašo zares odlično revijo, lep pozdrav!

Jože

Veseli nas, da naš trud ni zaman in da se Popolni vodiči *znajdejo v rokah tistih, katerim so namenjeni, zato s tovrstnimi izdajami vsekakor ne bomo nehali. Vas pa lahko še bolj razveselimo – založnik* PCFormata *in* Popolnih vodičev*, VideoToP d.o.o., pripravlja posebno revijo, namenjeno izključno samo digitalni fotografiji in filmu, ki bo nosila ime* Digitalna kamera*. Prvo številko boste lahko prijeli v roke že v drugi polovici decembra, v njej pa boste našli odgovore na vsa vprašanja, ki vas pestijo, od tehničnih drobnarij, ki zadevajo fotoaparate in kamere, teste le-teh in praktične nasvete za grafično obdelavo fotografij. Pa prijetno branje!*

NAJ S FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti.
www.pcformatslo.net/forum

Vtipkajte v Google

V Googlu natipkajte "French Military Victories" in pritisnite I'm feeling lucky
Avtor: Salâhu d-din

Spy Kids : 3-D Technology...

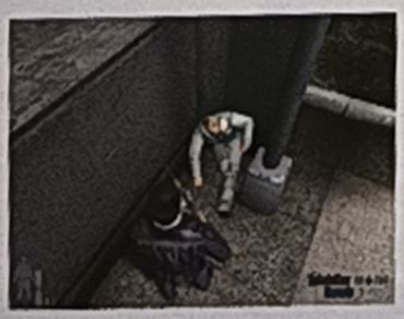
Peljal bratranca gledat. OK, sem si mislil, igraiska zasedba je v nebo vpijoca, od Clooneya do Stalonnea. Po 10 minutah filma, sem sel igrat fakin minolovca na mobitelu. Ok pride 3d akcija, heh 3 minute vzdrzo, komaj da je bio vidno... pol me je se glava zacela bolet. Zgodba je "kuj neke". Mislim da prvi film ki bi mu dal oceno 1 od 10...
Svinjarija.
Avtor: Ëärendil

40k (40000 postov)

Čestitam vsem!
Avtor: ATA PLATA

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na vaše fotoaparate, saj bo vaš trud nagrajen.



Marko Antolinc nam je pokazal, kako nevaren zna biti Max Paine, če se resnično razjezi in kakšne so posledice njegove strašne jeze. Adijo tilnik!

Vasja Grahek nam je poslal to strašljivo sliko njegove zvestobe našim revijam. Zakaj strašljivo, sprašujete? Ker se bojimo, da bo kmalu zmanjkalo prostora na polici!

Hanz nam je pa poslal sliko svojega Zona, ki je zvesti bralec *PCFormata*. Zon, hov, hov, cvil, grrr, vuf, hov, grrrr, hov, vuf, vuf, hov, grrr. Da, pri *PCF* smo pravi poligloti!

PIŠITE!

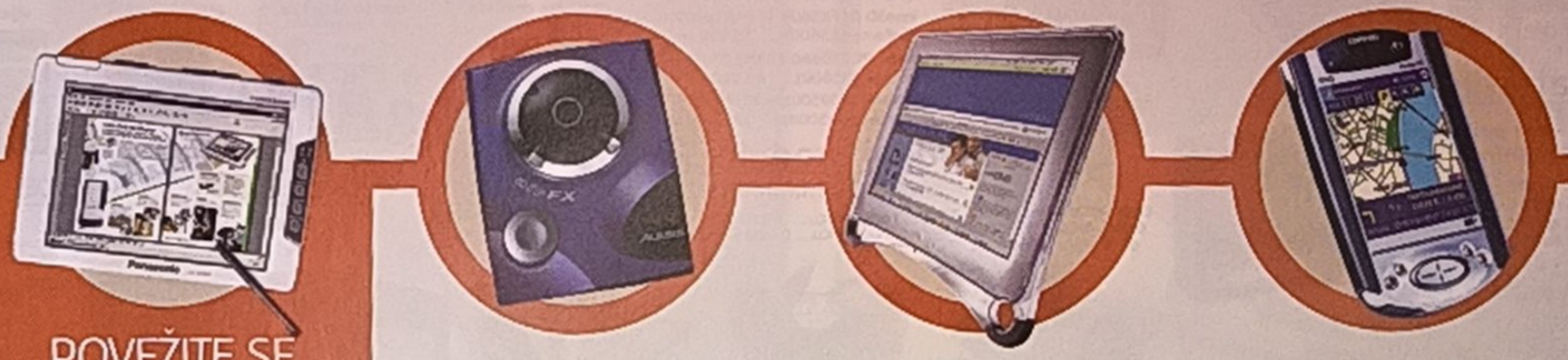
24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na **pisma@pcformatslo.net**

Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

DECEMBER 2003/ŠT. 22

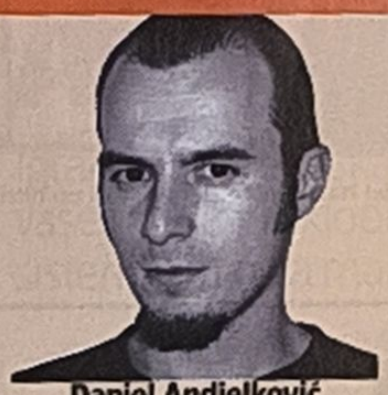
PCF Hub

POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**



POVEŽITE SE

Konvergenca na kvadrat.



Daniel Andjelković

Ne bi želel izzveneti osladno, vendar moram priznati, da nekatere čas res tepe. Prejšnji mesec smo si ogledali *The Matrix: Revolutions*, v kratkem pa nas že čaka zadnji del trilogije *Lord of the Rings*. Prav tako je pred nami kopica praznovanj in nakupov – materialisti, kakršni pač smo – ter sveža izdaja *PCFormata* in rubrike *PCF Hub*. V predbožično-prednovoletnem navalu leta 2003 pa so digitalni fotoaparati visoko na seznamih tehnologije željnih ljudi.

In kot se temu fenomenu spodobi, smo za vas pripravili manjši pregled desetih predstavnikov kompaktnih digitalnih fotoaparatov, namenjenih tako plitvim, kot tudi globokim žepom.

Prav tako boste deležni nasvetov, kako za malo denarja in s pomočjo PC-ja avtomatizirati vaš dom in postaviti varnostni sistem z video nadzorom. Kot vedno pa vas čakajo tudi opisi filmov v DVD kotičku.

Se vidimo v naslednjem letu, še pred koncem leta pa na prodajnih mestih poiščite prvo številko nove revije v VideoToP-ovi založbi – *Digitalna kamera*.

daniel@videotop.si

NAPRAVE ZA DIGITALNI DOM

S čim se naslajajo tisti, ki jih denarnica preveč žuli?

TV PC

SONY PCV-W1

490.000 SIT

WWW.SONY.COM

Pa začnimo kar s podatki. 17,5-palčni zaslon WXGA (1.280 x 768), 2,8GHz procesor Pentium 4, trdi disk kapacitete 160Gb (dovolj prostora za vse španske serije tekočega tedna), med drugim tudi vhoda S-video in RF ter pogon DVD-RW– to so le nekatere od značilnosti tega notesnika (če mu sploh lahko tako rečemo), ki mimogrede navduši tudi največje ljubitelje domačega kina.

DOMAČI KINO

PIONEER NS-DV990

295.000 SIT

WWW.PIONEER.COM

Navadno zvočniki za domači kino prihajajo v velikosti kipov z Velikonočnih otokov, vendar pri Pioneerju prisegajo na alternativo. Centralna enota bere skoraj vsak zapis, ki mu jo servirate, to pa pomeni tudi napredna zvočna zapisa DVD-Audio in SACD. Pa ne mislite, da se tako majhna zadeva sliši kot kakšno klopotalo – 450W izhodne moči poskrbi za vzdušje, kakšnega smo vajeni le v kinematografih.

KAMKORDER

PANASONIC VDRM30B

260.000 SIT

WWW.PANASONIC.COM

Panasonic očitno cilja na izločanje posrednikov video zajema, saj M30b snema neposredno na disk DVD-RAM ali DVD-R, ki je v trenutku pripravljen na predvajanje. Po drugi strani pa še vedno uporablja pomnilniško kartico SD, ki omogoča zapis 800.000 točk v formatu MPEG2. Sicer vam desetkratni optični zoom morda ne omogoča tistega, kar ste si zamislili, vendar tako vsaj lahko poveste naokrog, da so vaši filmi že na DVD-ju.

ROBOTSKI PES

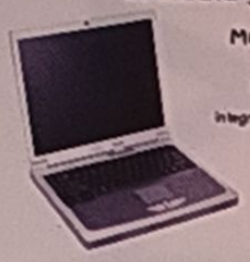
AIBO ERS-7

450.000 SIT

WWW.AIBO-EUROPE.COM

Kaj lahko rečemo o tej zverinici, ki nas razveseljuje že nekaj let? Najnaprednejši komercialni robot oziroma njegova najnovejša različica med drugim vsebuje dvojno kapaciteto prvotnega pomnilnika in 150 odstotkov hitrejši procesor, kar pomeni, da je ERS-7 bolj inteligenten, zmogljivejši in seveda bolj prisrčen. Takšno božično darilo pa seveda ne sme biti brez malce drugačne ovratnice proti bolharn.

prenosniki IPC
dvoletna garancija



MultiNote 410/Cel

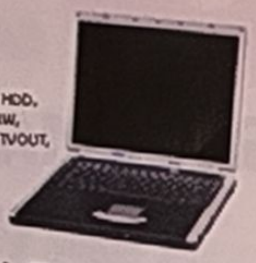
Intel Celeron 1700, 15" TFT 1024x768, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, 5h integrirana grafika do 64MB+TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, VGA, SPDIF, torbica

314.880 SIT

MultiNote 430E

Intel Pentium 4 2533MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, web, torbica

377.900 SIT



napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.400 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 21.000 sit
EG-465AX ActPFC... 28.320 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.880 sit

matične plošče Epox

Epox EP-8RDA+... 23.640 sit

Socket A DuronVAthlon, nForce2 čipset

Epox EP-4PCA3+... 43.900 sit

Socket 478 P4, 875P čipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440-8X 64MB TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 13.440 sit
Inno3D Gf FX5200 128MB D-TVOUT (GeForce FX5200)... 20.080 sit
Inno3D Gf FX5600 128MB D-TVOUT (GeForce FX5600)... 33.600 sit
Inno3D PC FX5600 128MB DTVTuner (GeForce FX5600)... 48.960 sit
Inno3D Gf Fx5950Ultra 256MB D-TVOUT (GeForce FX5950Ulta)... 129.640 sit

hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 3.600 sit
6000-AlCu... 5.760 sit
6000-Cu... 6.960 sit

7000A-AlCu... 7.920 sit
7000A-Cu... 9.760 sit

ZM80C-HP... 5.880 sit
ZM OP-1... 1.800 sit
VGA Heatsink

ZM-F1... 780 sit
ZM-FZ... 1.000 sit

ZM-2HC1... 6.000 sit

ZM-WB2... 9.360 sit

TwinMOS
vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)

PC Modding

neonke
modre/zelene/zdeče ultravijolične

ventilatorji CCFL
modri/zeleni/zdeči

ventilatorji LED
TT Blue Eye

LED diode
modre/zdeče

zaščitne mrežice
TT A1457
TT Xaser edition

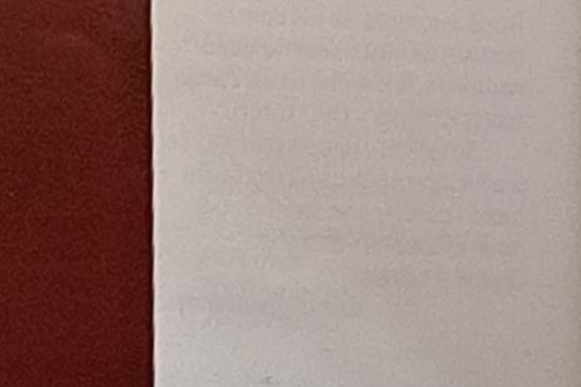
vodno hlajenje
TT Aquarius II

prozorna ohišja
AC Ryan modez

vijaki

ohišja Thermaltake
Xaser III s pleksijem

črn... 39.960 sit
moder... 39.960 sit
aluminijast... 51.120 sit

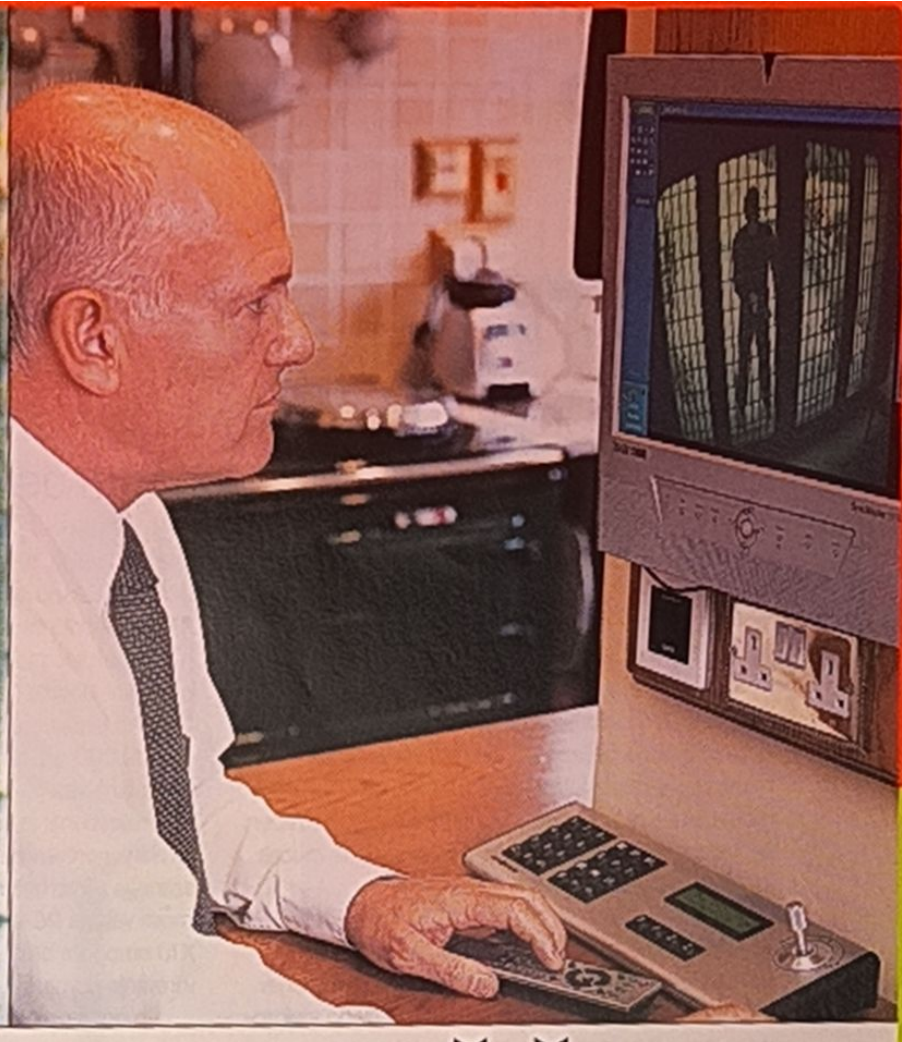


mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti

POSTAJA CENTER 103.7 MHz

Prebrisan lastnik s kuhinjskim računalnikom pravkar pripravlja ukano za podlega vlomilca...



AVTOMATIZACIJA IN ZAŠČITA

Igranje iger in brskanje po spletu imata seveda svoj čar. Pa ste vedeli, da lahko s pomočjo vašega PC-ja vklopite luč v dnevni sobi, zavrete vodo za čaj ali nadzirate lasten varnostni sistem? In to za manj kot 40.000 SIT? Pripravite se na avtomatizacijo vašega bivanja.

Tukaj pri *PCFormatu* smo bolj zaposleni kot enonogi nogometaš, zato vsako priložnost za počitek kar najbolje izkoristimo. Vse lepo in prav, vendar bi nam bilo veliko lažje, če bi bili popolnoma avtomatizirani in bi lahko s pomočjo naših dragih igrač in enim pritiskom na gumb upravljali ne le TV sprejemnikov in glasbenih sistemov, temveč vse prostore. In jih seveda nadzirali, medtem ko smo na dopustu. Sliši se kot pravljica, za katero je potrebno veliko financ in tehnološkega napredka, kar pa nam, smrtnikom, ni dosegljivo. Morda pa se tudi motimo. Tehnologija za avtomatizacijo ni več domena neverjetno premožnih ali patološko paranoičnih, ki najemajo strokovnjake, da jim vgradijo gomilo dragih naprav za zaščito.

Ljudstvo avtomatizacije

Zahvaljujoč internetu in domačemu računalniku je danes cenovno dostopnejše in tehnološko enostavneje prevzeti nadzor nad vašim domom, ga popolnoma avtomatizirati in zaščititi s prebrisanim varnostnim sistemom. Na tem mestu se najverjetneje spomnite govoric, da kljub vsem domnevam zadeva vselej ni tako preprosta in se vedno izkaže, da finančno navadnim smrtnikom še ne ustreza. Mi pa smo prepričani, da je čas za avtomatizacijo doma in varnostno tehnologijo zrel, in to vam bomo tudi dokazali z našim prispevkom. Kar pa je verjetno najpomembneje – za osnovni sistem ne boste odšteli več kot 40.000 SIT.

Na naslednjih straneh bomo prikazali, kako namestiti sistem za avtomatizacijo vašega doma, ki združuje PC in daljinski nadzor. Ob tem boste spoznali, da bi vaše življenje lahko postalo bolj udobno in da tak sistem ni velik odjemalec električne energije.

Znak za preplah

In to je le začetek. Povečajte proračun in ustvarite prefinjen sistem avtomatizacije doma z varnostno napravo, vse skupaj pa nadzirajte preko spleta. Ta način ima veliko prednosti pred navadnimi varnostnimi sistemi, za katere so bili nekateri pripravljeni prodati ledvico. Sicer se takšen varnostni sistem sliši kot bahanje, vendar verjemite, da je vaš dom v nevarnosti. Čeprav po novejših statistikah večina vrst kriminala upada, je vlomov vedno več.

Še več – obseg vlomov zaradi računalniške opreme se je od srede devetdesetih podvojil. Nenadno proženje alarma, ki se v večini primerov pokaže za lažno, pa je vzrok, da se policija vedno ne odziva hitro. In to je zaskrbljujoče.

A ne obupajte prehitro. Možnost, da bo vaša hiša izropana danes, je sicer majhna, vendar je naš cilj pokazati preprostost namestitve avtomatizacije doma in varnostnega sistema. Boste vsaj imeli izgovor pred partnerjem, zakaj trošite preveč denarja na PC-je.

MICROSOFT SE VRAČA DOMOV

Ravno ko ste pomislili, da Bill Gates ne more še bolj nadzirati vašega življenja, se zgodi naslednje...

Če ste mislili, da je avtomatizacija doma interes manjšine in namenjena predvsem bogatim ali ljudem tipa "sam svoj mojster", potem premislite ponovno, saj "Zverina iz Redmonda" že steguje svoje lovke tudi po tem področju. Pri *PCFormatu* smo se potrudili in obiskali sedež podjetja Microsoft v Seattlu, da vam lahko omogočimo vpogled v razvoj tehnologije *MS Home* za masovni trg. Obiskovalca ene od 150 zgradb pozdravi vhodna plošča s popolnoma delujočim čitalcem očesne mrežnice. Sicer je proces branja potlje počasen, vendar Microsoft trenutno raziskuje možnost uporabe vozliščnih točk, ki bi omogočale sistemu, da prepozna posameznika že ob pritisku na kljuko.

Tak sistem ne oponaša le varnostne straže, temveč vas v trenutku opozori na nepričakovanega obiskovalca. Še več, na enak način se lahko odzivate na vse obiskovalce in goste, pa če ste doma v televizijskem naslonjaču ali na sprehodu v gozdu. *MS Home* samodejno nastavi izbiro možnosti glede na ročni vnos ali pa glede na vaše obnašanje, ki se ga sistem samodejno nauči. Medtem ko hodite iz sobe v sobo, *MS Home* samodejno uravnava vse naprave, od luči preko glasbe do televizije, odvisno od vašega okusa. Sistem vsebuje tudi znana orodja, kot je *MSN Messenger*, ki v kombinaciji s sledilnim mehanizmom omogoča nenehen stik s prijatelji. Vsa opozorila pa se lahko pojavijo tako na namiznem računalniku, kot tudi na zaslonu velikosti kinematografskega platna, vgrajenem v steno dnevne sobe.

MS Home je očitno bahaški projekt, ki zlahka navduši novinarje, vendar so nam lahko njegove pozitivne strani bliže, kot si mislite. Tudi *Windows XP Media Center Edition* bi naj v eni izmed naslednjih različic med drugim vseboval orodja za avtomatizacijo doma in njegovo varovanje.

SISTEMI DO 40.000 SIT

Najhitrejši in najpreprostejši način za avtomatizacijo in varovanje doma je uporaba tehnologije X10. Predstavljamo vam denarnici prijazen vodič za začetnike.

Le kako je to mogoče, se sprašujete? Ključ do avtomatizacije doma, in to še po dostopni ceni, predstavlja tehnologija X10. V Združenih Državah jo uporabljajo že več kot 20 let, pri nas pa se zadeva šele uveljavlja.

Osnovni komplet sestoji iz oddajnega in sprejemnega modula, ki ju priklopite na električno napeljavo ter krmilite z njima povezane luči in naprave. Ker X10 komunicira preko obstoječe električne napeljave, dodatna napeljava ni potrebna. Četudi PC ni ravno potreben za nadzor nad moduli, je programska oprema ključna za izkoristek vseh možnosti tehnologije.

Delovanje modulov

Izbirate lahko med več vrstami modulov, od senzorjev gibanja do modulov za upravljanje zastorov do elektronskih psov. Pravzaprav zna biti izbira tako pestra, da je za začetnike najbolj priporočljiv osnovni komplet za PC, ki ga dobite že za približno 35.000 SIT, naročite pa ga lahko na **www.dexus.si**.

Osnovni komplet vsebuje računalniški vmesnik in modula za luči in naprave, skupaj s programsko opremo *Active Horne* pa na preprost način upravljate z napravami in lučmi.

Z uporabo makro ukazov sistemu omogočite tudi izvajanje več opravil hkrati z le enim pritiskom na gumb. Tako lahko enostavno prižgete luč, zaklenete vhodna vrata in zavrete vodo za čaj. To in še več lahko naredite s tehnologijo X10, ki vas ne udari po denarnici za več kot 40.000 SIT. Res vredno te cene, kajne?

Varna hiša

V redu, toliko o priročnosti. Kaj pa varnost? Tukaj šele pride tehnologija X10 do izraza, saj enako dobro opravi s priložnostnimi, kot s profesionalnimi vlomilci. X10 vam dopušča, da ustvarite vtis, kot da ste doma. Načrtujte ciklično delovanje luči ob različnih časih dneva ali tedna; programirajte TV sprejemnik, da se vklopi za kakšno uričo vsak večer; s senzorjem gibanja X10 pa odprite še več možnosti aktivnega varovanja.

Zahvaljujoč modularni naravi lahko omrežju X10 kadar koli dodate neomejeno število modulov. Hkrati jih lahko deluje do 256, za vsak kos pa odštejete le okoli 10.000 SIT, tako da je velikost omrežja odvisna le od globine vašega žepa. Če pa uporabljate Windows XP Professional in imate širokopasovno povezavo, lahko zlahka preverite stanje doma z vsakega PC-ja, povezanega z internetom. Kombinacija večopravilnih zmožnosti vašega PC-ja in neomejena raznolikost modulov X10 omogoča prefinjeno rešitev za avtomatizacijo in varovanje doma, ki bi pred nekaj leti stala bistveno več.

Po drugi strani pa je tehnologija še surova, programska oprema pa v določenih situacijah malo zapletena za uporabo, zato boste za brezhibno delovanje morali biti tudi potrpežljivi. Vendar sta občutek avtomatiziranosti in miren spanec zaradi varnostnega sistema resnično vredna vseh glavobolov.

DESET X10 DEJSTEV

Vse kar morate vedeti o X10.

1. Dom lahko avtomatizirate za manj kot 40.000 SIT.
2. X10 uporablja že obstoječo električno napeljavo.
3. Veliko modulov stane le okoli 10.000 SIT.
4. Na omrežje lahko priključite neomejeno število modulov.
5. Naprave upravljate s pomočjo PC-ja, brezžičnih krmilnikov ali preko krmilnih plošč.
6. Z daljinskim krmilnikom lahko od koder kli v hiši nadzirate vaš PC.
7. S pritiskom na gumb nadzirate vsako luč v hiši.
8. Namestite senzor gibanja in vklopite luči, ko stopite v sobo.
9. Tudi v Sloveniji je vedno več zahtev po avtomatizaciji in tehnologiji X10.
10. Tehnologija X10 omogoča tudi varnostni video nadzor.

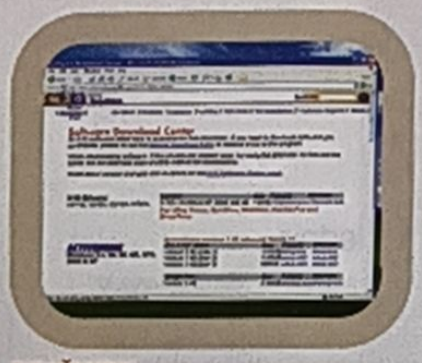
POLICIJA, NA POMOČ

Ne zanesite se na policijo, zanesite se na vaš PC.

Prevzem odgovornosti za varnost vašega doma ter uporaba PC-ja za nadzor hiše in odvračanje vlomilcev je pametna poteza. Če se sproži alarm, še ne pomeni, da bodo možje v modrem takoj zadevo prišli raziskat. Seveda pa je to v dobi vedno bolj pogostih vlomov nesmiselno. Predstavniki policije pravijo, da morajo uravnotežiti sredstva in zahtevo po posredovanju, zato se vsakemu klicu ne morejo takoj odzvati. Čeprav je v zadnjih letih število lažnih klicev malce upadlo, je bilo tudi več kot 95 odstotkov samodejnih sprožitev domačih alarmov. In čeprav lahko alarme povežete z varnostnimi podjetji, ki po svojem posredovanju obvestijo policijo, vas lahko to drago stane. Varnostni sistem, kakršnega vam ponujamo tukaj, pa je precej dostopnejši.

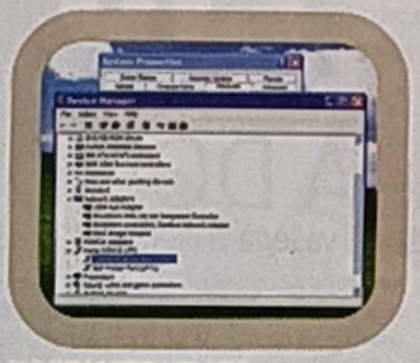
RADIO KRŠKO 93,4 FM

KDO JE TUKAJ GLAVNI? Prevzemite nadzor z *Acitve Home*.



PRIČNITE

Programska oprema na namestitvenem CD-ju *Active Horne* morda ne podpira Windows XP. Pojdite na **www.x10.com** in snemite najnovejšo različico programa.

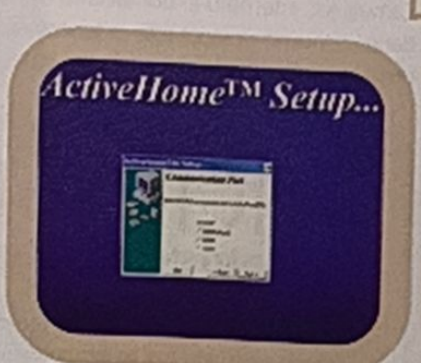


NASTAVITE VRATA

Prepričajte se, da na sistemu ni sporov. Pojdite na **My Computer** in izberite **Properties > Hardware > Device Manager**. Poiščite seznam vseh vrat COM in si zapomnite možnosti.

STROJNA NAMESTITEV

Sedaj lahko namestite module X10. Povežite vmesnik X10 z vašim PC-jem in namestite module za naprave in luči. Preverite, če ima vsak modul dodeljen lasten kanal od 16, ki so na voljo.

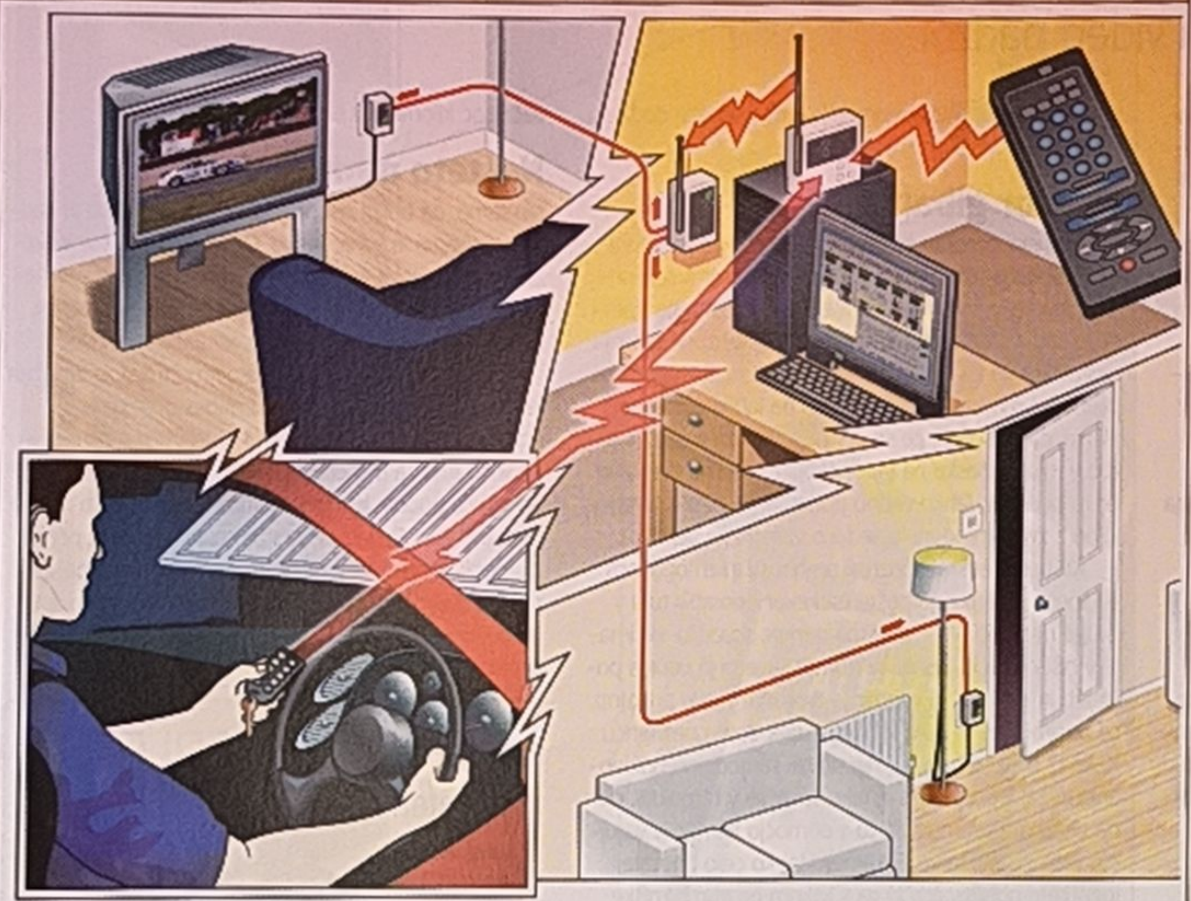


PROGRAMSKA NAMESTITEV

Zaženite namestitveno datoteko *Active Horne*. Program privzeto namesti modul na vrata COM2. V primeru spora med vrati pojdite na **www.x10.com**, kjer boste našli rešitev.

MOJ PAMETNI DOM

Končno lahko zatemnite luči in prižgete televizijo, medtem ko ste še v avtu.



CENTER NADZORA

Vmesnik X10 spremeni vaš PC v center nadzora avtomatiziranega doma. Nikoli več vam ne bo treba zapustiti topline vašega računalnika. Sedaj lahko nadzirate luči in hišne naprave le s klikom na miško ali pa z daljinskim krmilnikom.

VKLOP

Z moduli X10 lahko prižgete luč preko krmilnika ali nastavite urnik samodejnega vklopa, ko vas ni doma. Nekateri moduli imajo tudi možnost zatemnjevanja luči, tako da lahko v trenutku spremenite vzdušje osvetlitve.

PROSTO GIBANJE

Za nadzor nad napravami X10 uporabljajte daljinski krmilnik. Z njim lahko nadzirate tudi miško vašega PC-ja (pod pogojem, da imate nameščen tak modul). Z obeskom za ključe RF pa lahko vklopite luči in naprave ali odstrete zavese v hiši, medtem ko se bližate domu.

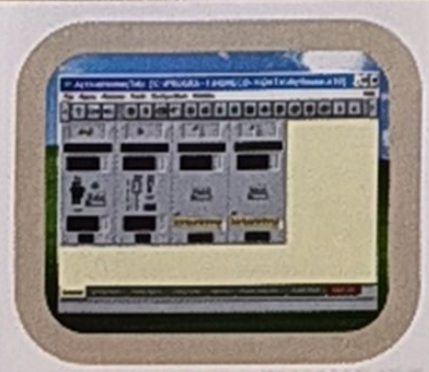
UPORABA TEHNOLOGIJE

X10 tehnologijo je pravzaprav enostavno namestiti. Vključite X10 modul v vtičnico, nastavite komunikacijski kanal in priklopite napravo. Sedaj lahko popolnoma nadzorujete vaš bivalni prostor s pomočjo PC-ja ali daljinskega krmilnika.

INCONTROL QUADCAM

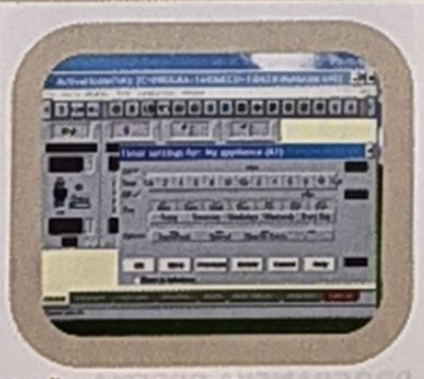
Sliši se lepo, a kaj z njim dobim in koliko stane?

Osnovni komplet obsega vozlišče USB Quadcam, eno PIR-kamero, nosilce in 18m kabla, vse skupaj za približno 70.000 SIT. Zraven dobite tudi oddajno-sprejemno programsko opremo, ki podpira module X10. Daljinski dostop do nastavitev za *Quadcam* in možnost sprejema opozoril preko sporočil SMS ali elektronske pošte pa zahteva vpis na spletni strani Incontrol (**www.incontrol-quadcam.co.uk**). Za to storitev boste potrebovali tudi elektronska potrdila, ki so priložena osnovnemu kompletu, vendar boste za opozorila SMS ali opozorila preko elektronske pošte morali kupiti elektronska potrdila za SMS. Vsaka prijava ali opozorilo vas bo stalo eno elektronsko potrdilo, vsakih 20 dodatnih pa lahko kupite preko spleta za približno 1700 SIT.



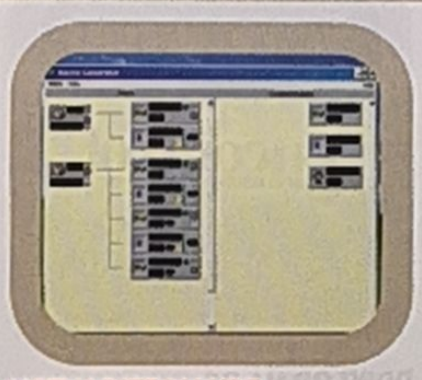
NASTAVITVE PROGRAMA

Dobrodošli v preprosti svet tehnologije X10. Večina možnosti programa *Active Home* je enostavna za uporabo. Poiščite nadzorno okno modula in od tod krmilite napravo.



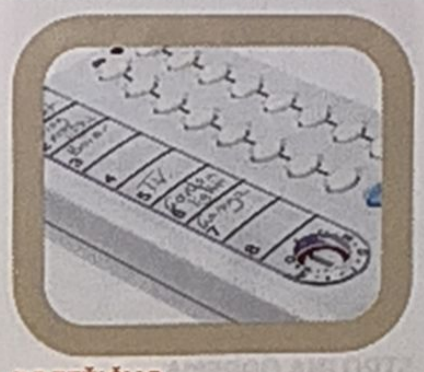
LUČI IN NAPRAVE

Ustvarite urnik delovanja modulov za trenutke, ko vas ni doma. Kliknite na polje nad glavnim stikalom, da odprete časovne nastavitve. Izberite možnost, ki vam ustreza.



USTVARITE MAKRE

Možnost nastavitve makro ukazov za stalna opravila je zelo priročna. V praksi to pomeni, da lahko sprožite več zaporednih opravil (kot vklop vseh luči v hiši) s pritiskom na gumb.



BREZŽIČNO

Po nastavitvi PC-ja in modulov omogočite delovanje daljinskih krmilnikov. Vklopite modul za brezžično povezavo (če jo imate) in nastavite kodo. Naj sedaj vaš dom opravlja svoje delo.

SISTEMI NAD 40.000 SIT

Vaš računalnik je visoko na vlomilčevi lestvici vrednostnih naprav. Obrnite igro in omogočite PC-ju, da krmili video nadzor.

Kot ste že ugotovili, se lahko peljete z vlakom avtomatizacije za zelo malo denarja. Vendar, če ste popolnoma resni glede varovanja vašega doma, je, kljub ducatu krvi željnih dobermanov na dvorišču, video nadzor nenadomestljiv. Do nedavnega je to pomenilo majhno bogastvo, vloženo v profesionalno nameščen sistem, katerega je potrebno redno vzdrževati – seveda proti plačilu.

Vendar je neustavljiv pohod napredka zelo navdušujoča zadeva. Danes lahko osnovo video nadzora dobimo že za borih 20.000 SIT, kar je v primerjavi z vrednostjo možnih izgub v primeru vloma drobiž. Na žalost pa v Sloveniji še ni na voljo kompleta, kakršnega ponuja podjetje Digital Cybermasters, lahko pa ga naročite iz tujine.

Sistem za video nadzor *Incontrol Quadcam* (**www.incontrol-quadcam.co.uk**) stane okoli 70.000 SIT, priklopite pa ga na vaš PC preko vozlišča USB. Zraven dobite eno PIR-kamero in pripadajočo programsko opremo, tako da ste vsaj za začetek preskrbljeni z osnovnim video nadzorom. Na vozlišče lahko preko vhoda USB priklopite še tri dodatne kamere, skupno torej štiri, za vsako pa je potrebno odšteti približno 20.000 SIT. Zraven sistema pa je priporočljivo kupiti kar komplet štirih kamer za približno 100.000 SIT, tako da lahko v primeru neizkoriščenega proračuna povečate obseg vašega omrežja X10 in kupite dodatne module za luči ali naprave.

Nadzor gibanja

Programska oprema *Incontrol* je enostavna za uporabo in podpira tehnologijo X10 preko kamer s senzorjem gibanja in sistema *Quadcam*. Z varnostnega stališča je zadeva zelo uporabna, saj lahko senzorje gibanja nastavite tudi tako, da nadzirajo luči in naprave, priklopljene na module X10. Prav tako pa lahko nastavite alarm, da se sproži, če se nekdo, oblečen v črno, s torbo v roki in masko na glavi, približa vašemu domu. In če to ni dovolj, lahko vedno dodatno namestite sireno, ki bo z zvokom odgnala še tako vztrajnega vlomilca.

Ko boste enkrat spoznali prednosti in zmogljivosti takšnega sistema, ga boste vsekakor uporabili tudi v druge namene. Vzemimo, na primer, situacijo, ko imate v hiši delavce, vas pa ni doma. Seveda je večina poštenih in zanesljivih, vendar je tveganje vselej prisotno, še posebej, ko izročite ključe vašega doma neznancu. Kako bi bilo, če bi lahko načrtovali samodejno odklepanje in zaklepanje vrat in tako spuščali v hišo ljudi, ne da bi ogrožali varnost. In to s pomočjo kamer, ki varujejo vaše premoženje. S kamero lahko celo potrdite identiteto obiskovalca in ga s klikom na gumb miške spustite v hišo. In to lahko naredite tudi takrat, ko ste več tisoč kilometrov od doma.

Nešteto možnosti

Ne samo, da boste osupli nad tem, kako lahko je zadevo namestiti in kako deluje. Ob vsem se boste toliko zabavali, da boste hoteli še več. Tak sistem bo premamil vsakega navdušenca nad varnostnimi napravami, za kakršne bi pri strokovnjakih odšteli dvakrat več.

Osnovni komplet, ki ga opisujemo tukaj, je zmožen le manjšega dela opravil, ki so danes dosegljiva in potrebna. Programska oprema *Quadcam Incontrol* je na voljo tudi za dlančnike (OS Pocket PC) in tako omogoča popoln brezžični nadzor. In če vam to ni dovolj, Digital Cybermasters že snuje varnostni portal za mobilne telefone, s katerim se boste lahko bahali pred radovednimi pogledi prijateljev, medtem ko si boste ogledovali vaš dom v živo (kako gori, ker ste pozabili izklopiti štedilnik).

POMOČ NA SPLETU

Nekateri uporabni spletni naslovi.

www.dexus.si
www.x10.com
www.x10.com/support/technical_support

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

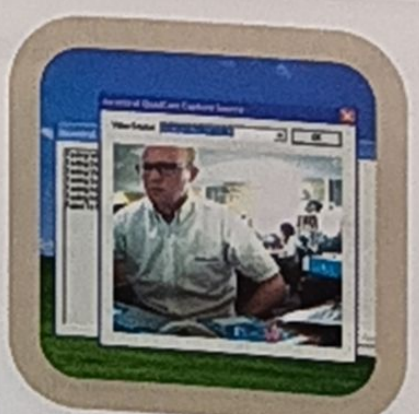
USTAVIITE SOVRAGA? Zavarujte dom z Incontrol Quadcam in avtomatizacijo X10

STROJNA OPREMA

Priklopite kamere na vozlišče USB. Prepričajte se, da so priklopljene po vrsti (uporabite vedno prvi prosti vhod). Vozlišče povežite z vašim PC-jem in vse skupaj priključite na električno omrežje.

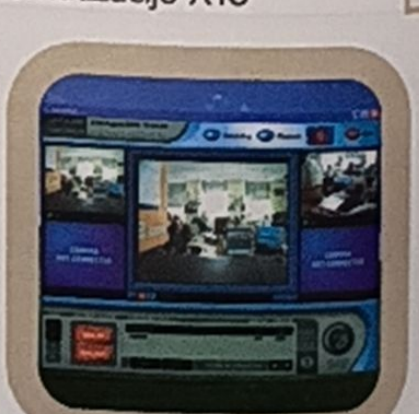
PRIKLOP NA PC

Windows XP zazna novo napravo in zahteva gonilnike. Zaženite namestitveni CD, v pogovornem oknu o nepodpisanem gonilniku izberite **Continue Anyway** in zaključite z namestitvijo.



PROGRAMSKA OPREMA

Sledite navodilom in zaključite z namestitvijo *Incontrol Quadcam*. Za pravilno delovanje povežite vmesnik za sistem X10 z orodjem za nastavitve *Quadcam*. Hkratno delovanje programov *Active Home* in *Incontrol* lahko povzroči spore.



DELOVANJE

Po namestitvi gonilnikov in programske opreme si lahko ogledate pogled vaše kamere preko vmesnika *Quadcam*. Na glavnem zaslonu lahko preklopite med pogledi, shranite video ali upravljate z moduli X10.

ULOVITE TATU

Varujte posestvo pred živimi sencami s pomočjo PC-ja.

OSREDNJA POSTAJA

Vaš PC je osrednja postaja, ki krmili sistem *Incontrol Quadcam*. Tega priklopite na vozlišče USB, ki lahko podpira do štiri kamere.

STRAH PRED KAMERO

Kamere, ki nadzirajo vhodna vrata, lahko uporabite za javljanje gibanja, ki sprožijo alarm ali vklopijo luči. Nameščene v hiši pa lahko služijo notranjemu nadzoru.

KAR NAPREJ

Vhod je podprt s tehnologijo X10, tako da lahko s pomočjo kamere vidite, kdo je prišel na obisk. Preko daljinskega krmilnika povabite zaželene in odženite nezaželene goste.

DALJINSKO KRMILJENJE

Medtem ko vas ni doma, sistem vse lepo nadzira, vi pa ste z njim povezani tudi na daljavo. Alarm se lahko sproži na vašem PC-ju, dlančniku ali mobilnem telefonu.

TO PA JE BOGATO

Visoko kvalitetne in pregrešno drage rešitve.

Če mislite, da denarnicam prijazni sistemi, ki vam jih ponujamo v glavnem delu, niso dovolj za zaščito vaše zbirke vaz iz časa dinastije Ming, bi morda želeli preiti na višjo raven varovanja. Ker je vaš proračun očitno prevelik, lahko kvaliteto in prilagodljivost tehnologije bistveno povišate. *LookC ix* (**www.lookC.co.uk**) je naprednejši sistem video nadzora, ki podpira spletno povezavo, vključuje pa strežnik, vsaj štiri kupolaste barvne kamere (na strežnik jih lahko priklopite do 16), digitalno snemanje na 160Gb disk, zapisovalnik CD-jev za arhiviranje in 15-palčni barvni monitor. Ta nočna mora za vlomilce vas bo stala okoli 500.000 SIT, preko daljinskega krmilnika ali PC-ja pa boste zavarovali vašo najljubšo zbirko impresionistov.

Tiste, ki pa si lahko privoščijo luknjo v žepu, pa bo še najbolj zadovoljil sistem *Crestron TPS-6000* (**www.crestron.com**), ki vas bo oskubil za več kot 4,000.000 SIT.

Tudi v Sloveniji imamo zastopnika za Crestron, najdete pa ga na **www.rap-ing.si**. S tem sistemom boste spremenili vaš dom v trdnjavo, saj šteje med najboljše naprave na tržišču. Pravzaprav je sistem tako dober, da bodo vlomilci morda želeli ukrasti vašega *Crestrona*.

LookC ix stane pravo bogastvo, vendar vam ga lahko tudi prihrani.

ALARM

Vsaka kamera ima IR senzor gibanja, ki lahko sproži alarm. Izberite **Incontrol System Setup > Alarm Inputs** za nastavitve naprav X10, ki se bodo ob alarmu sprožile, in kako dolgo bodo aktivne.

URNIK

Tako kot *Active Home*, tudi programska oprema *Incontrol* omogoča krmiljenje modulov X10 preko PC-ja. *Incontrol* modulov X10 ne zazna samodejno, zato vsakega namestite ročno. Izberite **System Setup > Home Control** za nastavitve.

DOSTOP NA DALJAVO

Incontrol omogoča, da se vanj prijavite s katerega koli PC-ja s spletno povezavo. Prijavite se na **www.incontrol-quadcam.co.uk**, namestite potrebno programsko opremo in že lahko upravljate z moduli ali dostopite do kamer.

PRIHODNOST

Lahko ste torej lastnik večfunkcijskega sistema za avtomatizacijo in varovanje doma, do katerega lahko dostopate od koder koli. S priročnimi storitvami preko sporočil SMS ali e-pošte pa vas v primeru vloma takoj obvestijo.

PCFHub DVDji

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

DOG SOLDIERS

Regija 2

Britanska nizkoproračunska grozljivka, katere zgodba je boleče preprosta: skupina vojakov se v koči sredi škotskih gozdov brani pred volkodlaki. Vse skupaj se morda zdi kot neumna ideja, za katero pa se izkaže da je izpeljana naravnost odlično. Film premore veliko krvi in nasilja, pa tudi najbolj originalnega humorja .

●●●●○

SWEET HOME ALABAMA

Regija 2

Njena "blondnost", Reese Witherspoone, je mlada in uspešna modna oblikovalka Melanie, ki ji dvori privlačni in bogati sin županje Velikega Jabolka. V njenem popolnem življenju obstaja le ena manjša težavica: Melanie je že poročena s svojo najstniško ljubeznijo, ki jo je zapustila v domači Alabami. Romantična komedija je tako predvidljiva, da boste brez najmanjšega truda že vnaprej uganili ne le razplet, temveč tudi dialoge.

●○○○○

QUILLLS

Regija 2

Marquis de Sade (Geoffrey Rush), nenavadni pisec erotične literature, je zaprt v norišnici, njegova dela pa mu pomaga razpečevati sobarica Madeleine (Kate Winslet). Iz zgodbe razvpitega pisatelja bi bilo povsem lahko ustvariti šokanten film ali pa zapasti v pridigarstvo in puritanizem. Režiserju Philipu Kaufmanu se je uspelo tovrstnim pastem spretno izogniti: posnel je čudoviti slavospev svobodi govora.

●●●●●

FINAL DESTINATION 2

Regija 2

Če ste gledali prvi del, boste doživeli deja vu: dekle doživi vizijo masovne prometne nesreče in v paniki ustavi promet. Nesreča se zgodi nekaj minut kasneje, za ljudi, ki bi v njej morali umreti, pa se pravi pekel šele prične. Smrti ne moreš ogoljufati. Ali pa le? *Final Destination 2* se pozvižga na sverila o pretiranem prikazovanju nasilja in vam servira uro in pol tako domiselnih načinov umiranja, da se vam bo obračal želodec.

●●●○○

DVD MESECA

© Kobal

INDIANA JONES TRILOGY

Regija 2 Paramount Home Entertainment

Najprej globoko vdihnite. Pripravljeni? Indiana Jones je končno doživel DVD izdajo. In roko na srce: čeprav smo čakali zelo, zelo dolgo, se je splačalo.

Komplet DVD-jev prinaša eno boljših filmskih trilogij vseh časov, nabito z akcijo, humorjem, zanimivimi liki ter izvrstno zgodbo in režijo: *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Temple of Doom* (1984) in *The Last Crusade* (1989), v katerih je Harrison Ford zablestel v vlogi Indiane Jonesa, nepozabnega profesorja arheologije, strokovnjaka za vse, kar je okultno, zbiralca redkih in dragocenih starin, predvsem pa drznega pustolovca, ki mu v zgodovini filma ni para.

Prvi film v seriji, *Raiders of the Lost Ark*, predstavi Indyja in njegovo iskanje skrinje zaveze, ki naj bi svojemu najditelju podelila nesluteno moč in je brez trohice dvoma najboljši film kultne trilogije. V drugem, nekoliko temačnejšem delu – *Temple of Doom* se naš pustolovec spopade s skrivnostnim zlim kultom v oddaljeni indijski vasici, *The Last Crusade* pa ga popelje na nepozabno potovanje po sledeh svetega grala.

Paramountu je uspelo spraviti vsak film na svoj disk, četrtega pa so obogatili s kopico dobrot in dodatkov o samem nastajanju filmske legende, ki mu lahko očitamo le pomanjkanje izbrisanih prizorov. Ogled obvezen.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●● | **DISK** ●●●●○

PODROBNOSTI
Slika 2.35:1 Anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o snemanju posameznih filmov, originalni filmski napovedniki, manjši dodatki

SWORDFISH

Regija 2 Warner Home Video

Hočete inteligentno zgodbo? Pozabite. Tako, kot je nanjo pozabil režiser Dominic Sena in jo nadomestil s paranoidno domišljijo o terorizmu in kiber-kriminalu. Hočete verodostojne like? Niti po naključju; prvo violino igrajo specialni učinki, obilje akcije in izklesani telešček Hale Berry. Vohun Gabriel Shear (John Travolta) skuje načrt, po katerem bi skrivno vladno agencijo okradel za nekaj milijard dolarjev, za podvig pa potrebuje najboljšega svetovnega hekerja, ki čisto po hollywoodsko napiše programsko kodo v razgibanem 3D okolju. Hmm...

Če citiramo Travolto iz uvodne sekvence: "Veste, kaj je narobe s Hollywoodom? Delajo usrane filme. Čisto neprepričljivo sranje, ki ni omembe vredno." Verjetno govori iz lastnih izkušenj.

PCFHub OCENA

FILM ●○○○○ | **DISK** ●●○○○

PODROBNOSTI
Slika 2.35:1 Anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dva dokumentarca o snemanju filma, komentarji, dva alternativna konca, napovedniki, informacije o igralski zasedbi in snemalni ekipi

STAR TREK NEMESIS

Regija 2 Paramount Home Entertainment

Zvezdna ladja Enterprise je znova poletela! Deseti film v franšizi Star Trek – in po govoricah sodeč tudi zadnji – je temačnejši in resnejši od prejšnjih. Tokrat hudobci niso ne Klingoni ne odpadniki, kot je bil Khan, ne kolektiv Borg in ne skrivnostna tehnologija iz globin vesolja. Ne, tokrat so nepridipravi kar glavni junaki Star Treka ali bolje rečeno – njihovi kloni. Nemesis raziskuje, kaj se zgodi, ko je človek prisiljen pogledati v oči svoji temni strani.

Če ste ljubitelj Star Treka, vam bo film zagotovo všeč, če niste, pa si omislite prijatelja Trekkieja, ki si lasti par vulkanskih ušes in aktivno obvlada klingonščino ter si film oglejte v njegovi družbi.

PCFHub OCENA

FILM ●●●○○ | **DISK** ●●○○○

PODROBNOSTI
Slika 2.35:1 Anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Komentar režiserja, izbrisani prizori, alternativni konec, dokumentarec o snemanju filma, slikovna galerija

Digitalni fotoaparati

Še pred desetletjem so bile priljubljeno darilo naših babic analogne "trotl-kamere". Danes se tudi one poglabljajo v digitalno tehniko. Torej, babice, **Daniel Andjelković** vam predstavlja deset predbožičnih modelov.

Čeprav je pri digitalnih fotoaparatih obdobje čakanja na vidne rezultate precej skrajšano, je v bistvu še vedno najpomembnejša kvaliteta fotografij, ki pa kliče po izboljšavah v primerjavi z analogno tehniko. Po napovedih vodilnih podjetij iz sveta digitalne fotografije je seveda le še vprašanje časa, kdaj bodo rezultati povsem primerljivi. Če torej ne boste s pomočjo kompaktnih digitalnih fotoaparatov izdelovali obcestnih reklamnih plakatov, sta kakovost in namembnost v prvi vrsti odvisna od vašega proračuna in ne od ločljivosti v megapikslih.

Kot nalašč za bližajoči se čas obdarovanja smo preizkusili deset kompaktnih digitalnih fotoaparatov malega formata, od vas pa je odvisno, kateremu boste naklonili svojo simpatijo. Seveda pa vas moramo opozoriti tudi na nevarnost nezadovoljstva, zato se v vsakem primeru pred nakupom posvetujte in ga preizkusite osebno – mogoče boste odkrili kaj novega. Mi smo namreč že.

BENQ DC2300

39.480 SIT BenQ

BenQ (nekoč Acer) pravzaprav ni znan po digitalnih fotoaparatih, vendar to mogoče ne bo več dolgo tako. DC2300 je predstavnik uvodnega segmenta fotografskega trga, kar pa ne pomeni, da se iz njega ne da iztisniti solidnih rezultatov. Kljub fiksnemu objektivu so pod idealnimi pogoji izdelane mojstrovine na ravni priznanih analognih kompaktnih fotoaparatov. Ostro oko bo zmotil šum v senčnih predelih fotografiranih objektov, vendar ta motnja spada k teritoriju. Zelo kompaktno in zaobljeno oblikovano ohišje je, poleg vzdržljive baterije (več kot dve uri brez uporabe bliskavice), možnosti fotografiranja z ločljivostjo 3,2 megapiksla (z interpolacijo), ustvarjanja video posnetkov, uporabe počasne bliskavice (slow sync flash) ter presenetljivo dobre makro funkcije, ena njegovih glavnih vrlin. Po drugi strani pa so nezmožnost zajema zvoka, zakasnel prikaz na zaslonu in relativno počasna odzivnost njegove največje pomanjkljivosti.

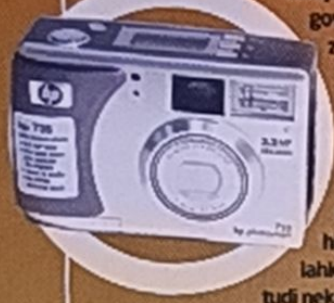
HP PHOTOSMART 435

50.064 SIT HP

HP je na trgu digitalnih fotoaparatov dobro zastopan, zato je Photosmart 435 prej nepotrebna kot zahtevana roba. Ob pogledu na plastično ohišje človek pomisli, ali ni fotoaparat mogoče igrača za otroke, vendar po drugi strani pritegne elegantna oblika. Seveda pa je oblika odgovorna za okorno držo v rokah. Fiksen objektiv je postavljen na rob fotoaparata, zaradi česar ni ravno priročen, saj s prstom nehote zakrivamo vidno polje objektiva. Sicer je pri digitalnih fotoaparatih v navadi ustvarjati kompozicije preko zaslona, a je ta s svojim zakasnelim prikazom in vsesplošno dolgim odzivom bolj za okras kot za uporabo. Ta mali 'požeruh' energije vas bo nehote prepričal v dodatno investicijo, ki bo omogočala napajanje preko električnega omrežja. Fotografije, razen v črno-beli tehniki, niso na ravni cene fotoaparata, enako pa je z najosnovnejšo kvaliteto zajema videa z zvokom.

HP PHOTOSMART 735

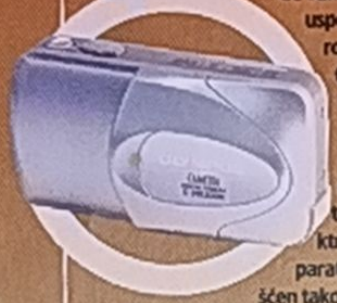
67.949 SIT HP



Tukaj pa že lahko govorimo o zastopniku, vrednem svoje cene – vsaj glede na kvaliteto fotografij – hkrati pa mu lahko pripišemo tudi nekaj pomanjkljivosti v primerjavi z mlajšim sorodnikom (Photosmart 435). Tehnologija HP Instant Share poskrbi za enostavno tiskanje in izmenjavo fotografij preko elektronske pošte (na voljo tudi pri modelu 435), objektiv s trikratnim optičnim zoomom pa za večjo kreativnost. Tudi pri tej izvedbi je čas uporabe premo sorazmeren s kratko avtonomijo baterije, vendar je v paketu na srečo priložen polnilec. Velik plus gre pripisati uporabniškemu meniju, katerega lahko mojstrsko obvladate v nekaj trenutkih. Posebej zaželena je uporaba funkcije, ki prikaže nasičenost jesenskih barv v vsej veličastnosti. Po drugi strani pa gre graja počasnemu odzivu obdelave fotografij, zakasnelosti prikaza slike na zaslonu in manjšim težavam z izostritvijo.

OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM

72.720 SIT Olympus



Če vam bo kdaj uspelo prijeti v roke tega Olympusa, se boste dolgo spraševali, zakaj je na tem kompaktnem fotoaparatu nameščen tako velik zaslon. 1,8-palčni zaslon je naravnost kolosalen v primerjavi z ostalimi kandidati na tem testu. Sicer nas veliko plastično ohišje ter malce okorno odpiranje in zapiranje pokrova objektiva še ne prepriča v nakup, vendar se bo zavoljo nekaterih funkcij potrebno navaditi tudi temu. Trikratni optični zoom poskrbi za potreben manevrski prostor pri ustvarjanju kompozicij, vendar bo izostritev včasih malce nagajala. Meni vsebuje veliko funkcij, ki bodo od vas terjale nekaj časa in fotografskega znanja, da boste jih lahko kar najbolje izkoristili. Sicer boste najverjetneje brskali po meniju in ugotavljali, kam katera funkcija spada, vendar boste s klasično oblikovanim Olympusom C-350 ZOOM resnično zadovoljni.

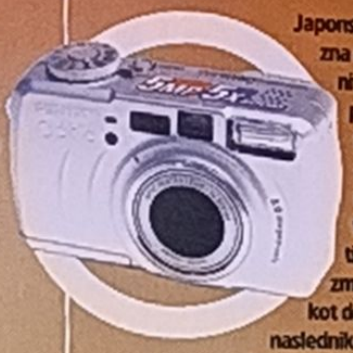
NIKON COOLPIX 3100

89.900 SIT Nikon

Nikon je pred kratkim poslal na tržišče dva kompaktna fotoaparata enakega videza, a drugačnih sposobnosti – Coolpix 2100 in 3100. Posebej kompaktno ohišje, ki se kot ulito prilega roki, je le eden od razlogov za nakup. Ob naboru funkcij modela 3100, ki je na izviren in ilustrativen način prikazan v intuitivnem meniju, boste porabili veliko časa gledajoč v solidno dodelan zaslon z minimalno zakasnitvijo slike. Vzdržljivost baterij vas prav tako ne bo razočarala, zato pa mogoče pomanjkanje zvoka pri zajemu videa. Odzivnost je prvovrstna, saj se je na tem testu fotoaparat odrezala kot favorit. O kvaliteti fotografij bi se dalo razpravljati, a je mogoče s skrbno pripravo scene marsikaj izboljšati. Dejstvo pa je, da, kljub temu, da je Nikon znana in priznana blagovna znamka, fotoaparat za takšno ceno mogoče ne bo izpolnil vseh vaših pričakovanj.

PENTAX OPTIO 555

179.990 SIT Pentax



Japonski Pentax zna dobro oceniti potrebo po kvalitetnih kompaktnih digitalnih fotoaparatih visokih zmogljivosti, kot dokazuje z naslednikom modela Optio 550. Že kovinsko ohišje vas bo opozorilo na to, da držite v rokah čarobno škatlico, vredno 180.000 SIT, ki vam bo ponujala obilo užitkov – in ustvarjalnih trenutkov. Kvaliteta fotografij je presenetljivo visoka, ločljivost petih milijonov točk pa previsoka za domačo uporabo (če sploh obstaja kaj takega, kot je previsoka ločljivost). Litij-ionska baterija bo utrudila tudi najvztrajnejšega fotografa, nabor funkcij pa bo najverjetneje terjal poglobljeno fotografsko ozadje in izreden ustvarjalni smisel. Možnost zajema videa z zvokom pride še posebej do izraza, ko le tega vidite in slišite na klasično oblikovani napravi. Tukaj bi lahko naštevali še več dobrot, a bomo za konec omenili le možnost zajema 3D fotografije.

PODROBNOSTI

Da jih boste lahko ločili...

BENQ DC2300

Ločljivost 3,2 MP (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,6-palčni
Pomnilnik 8Mb int., SD/MMC
Povezljivost USB
Teža 140g (brez baterij)
Dimenzije 94 x 66 x 40mm
Na spletu www.benq.com
Prodaja Avtera, 01 585 34 11

PCFHub OCENA

HP PHOTOSMART 435

Ločljivost 3,2 MP (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik 16Mb int., SD/MMC
Povezljivost USB
Teža 180g (brez baterij)
Dimenzije 115 x 57,7 x 39,5mm
Na spletu www.hp.com
Prodaja HP, 01 230 74 20

PCFHub OCENA

HP PHOTOSMART 735

Ločljivost 3,2 megapiksla (2.088 x 1.550)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik 16Mb int., SD/MMC
Povezljivost USB
Teža 240g (brez baterij)
Dimenzije 105 x 45 x 70mm
Na spletu www.hp.com
Prodaja HP, 01 230 74 20

PCFHub OCENA

OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM

Ločljivost 3,2 megapiksla (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,8-palčni
Pomnilnik xD-Picture Card
Povezljivost USB, Video Out
Teža 170g (brez baterij)
Dimenzije 108 x 57,5 x 40mm
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Olympus Slovenija, 01 236 33 10

PCFHub OCENA

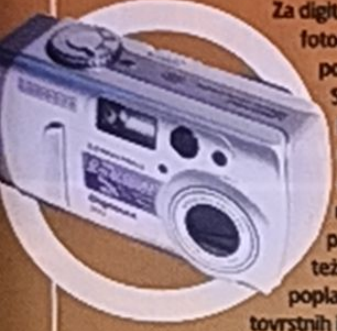
NIKON COOLPIX 3100

Ločljivost 3,2 MP (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik Compact Flash
Povezljivost USB
Teža 150g (brez baterij)
Dimenzije 88 x 65 x 38mm
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo, 01 433 73 92

PCFHub OCENA

SAMSUNG DIGIMAX 360

63.990 SIT Samsung



Za digitalne fotoaparate podjetja Samsung ne bi mogli reči, da oblikovno ravno izstopajo, saj jih je težko ločiti od poplave drugih tovrstnih izdelkov. Na prvo pomanjkljivost naletimo že pri drži, saj se izredno nerad prilega rokam. Je pa zato toliko bolj pomembno, kaj se skriva pod ohišjem. Nabor funkcij, ki bo zadovoljil tudi bolj nezadovoljne, predstavlja le vrh gore možnosti zajema digitalne slike zadovoljive kakovosti. Čeprav ni ravno v interesu proizvajalca, da bi z njegovim kompaktnim fotoaparatom snemali in predvajali filmske uspešnice, pa se bo vaše zanimanje za gibljivo sliko odlične kvalitete nemudoma izboljšalo. Nizka poraba energije pripomore k toliko večjem navdušenju, a vas bosta splošen odziv in občasne težave z izostritvijo v trenutku ohladila. Fotoaparat pa bo na vsak način dolgo služil povprečnemu amaterskemu fotografu.

SAMSUNG DIGIMAX V4

86.000 SIT Samsung

Prav tako kot pri modelu 360 je oblikovno fotoaparat le še eden izmed škatlic podobne barve, izdelave, vonja, okusa in občutka v rokah. A se, ravno tako kot pri modelu 360, čari skrivajo v podrobnostih uporabe. Občutno boljša odzivnost in vzdržljiva baterija poudarita brskanje po bogatem in intuitivnem meniju, za nameček pa je na voljo še možnost zajema v črno-beli tehniki, ki omogoča ustvarjanje mojstrskih posnetkov visoke ostrine. V slabših svetlobnih pogojih je mogoče opaziti težave z izostritvijo, a se ta sploh ne razlikuje od drugih kandidatov tega testa. Solidna gradnja in nizka investicija v brezžični sprožilec na obesku za ključe vas bosta prisilila v negovanje odnosa in izkazovanje ljubezni do fotografije. Sprejemljiva cena za toliko veselja in kvalitete je pa odlika, na katero je lahko Samsung več kot ponosen.

SONY CYBERSHOT DSC-P72

86.390 SIT Sony

Sonyjev Cybershot je serija digitalnih fotoaparatov s prepoznavno obliko, a je vse odvisno od posameznika, v kolikšni meri bo takšna forma vpliva na izbiro. Pri modelu DSC-P72 lahko opazimo kvalitetno sliko na zaslonu, prefinjeno izvedbo fotografskih rezultatov, vzdržljivo baterijo in solidno obdelavo. Slabe odlike tega fotoaparata lahko dobesedno slišimo, ko ga vklopimo in ko se objektiv pripravlja na delo – je namreč tako glasen, da se lahko mirno vprašamo, ali morda ne držimo v rokah Sonyjeve tovarne. Prav tako bi lahko omenili nekatere pomanjkljivosti pri nastavitvah, saj moramo po vsakem preklopu v drug način podrobnosti ponovno nastavljati. A če ste bili s Cybershotom do sedaj zadovoljni, vas tudi ta izvedba ne bo razočarala.

KYOCERA FINECAM SL300R

119.990 SIT Kyocera

Kyocera-Yashica predstavlja evropskemu trgu srebrno različico modela SL300R, ki se s kovinskim ohišjem bliža statusu najtanjšega fotoaparata na svetu. S samo centimetrom in pol debeline ter deljivim in gibljivim oklepom (kot Nikon Coolpix SQ) deluje prav veličastno. Neverjetno, a so se Japonci izjemno potrudili in v fotoaparat vgradili trikratni optični zoom, za kar bi mislili, da ni mogoče. Če boste sedaj rekli, da je fotoaparat le lepo zapakiran, ponuja pa slabo kvaliteto fotografij, se raje ugriznite v jezik. Za konec leta 2003 je ostrina optike presenetljiva, nabor funkcij pa izčrpen. Izjemna hitrost tega malčka nas pripravi do tega, da se nam še bolj cedijo sline po takšni, res tolikšne cene vredni stvarci. Sicer je zaradi majhnosti gumbov fotoaparat bolj priporočljiv za tiste z bolj slokimi prsti, a bi se ga lahko navadili tudi ostali.

PENTAX OPTIO 555

Ločljivost 5 MP (2.592 x 1.944)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik SD/MMC
Povezljivost USB, A/V Ou
Teža 205g (brez baterije)
Dimenzije 100 x 59 x 39,5mm
Na spletu www.pentax.com
Prodaja Foto Besenićar, 01 436 26 64

PCFHub OCENA

★★★★★

SAMSUNG DIGIMAX 360

Ločljivost 3,2 MP (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik 16Mb int., SD/MMC
Povezljivost USB, A/V Out
Teža 165g (brez baterije)
Dimenzije 109,7 x 59 x 39,6mm
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Anni, 01 583 99 99

PCFHub OCENA

★★★½☆

SAMSUNG DIGIMAX V4

Ločljivost 4 MP (2.272 x 1.704)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik SD/MMC
Povezljivost USB, A/V Out
Teža 165g (brez baterije)
Dimenzije 105,5 x 54,6 x 38mm
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Anni, 01 583 99 99

PCFHub OCENA

★★★★½

SONY CYBERSHOT DSC-P72

Ločljivost 3,2 MP (2.048 x 1.536)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik Memory Stick
Povezljivost USB, A/V Out
Teža 259g (z baterijami)
Dimenzije 119,5 x 57,7 x 52mm
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS, 01 280 66 00

PCFHub OCENA

★★★½☆

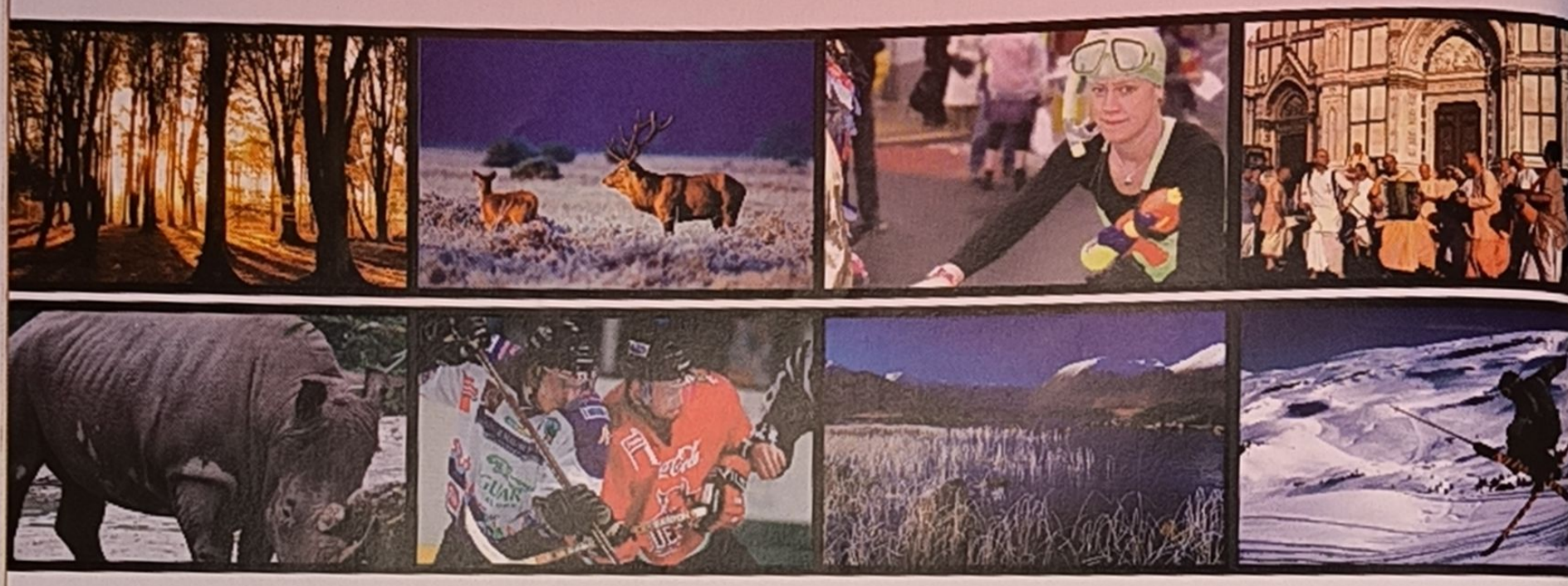
KYOCERA FINECAM SL300R

Ločljivost 3,2 MP (2048 X 1536)
Zaslon 1,5-palčni
Pomnilnik SD/MMC
Povezljivost USB
Teža 125g (brez baterije)
Dimenzije 100 x 63 x 15mm
Na spletu www.kyocera.com
Prodaja Medis, 01 563 40 11

PCFHub OCENA

★★★★★

V prodaji od petka, 19. decembra!



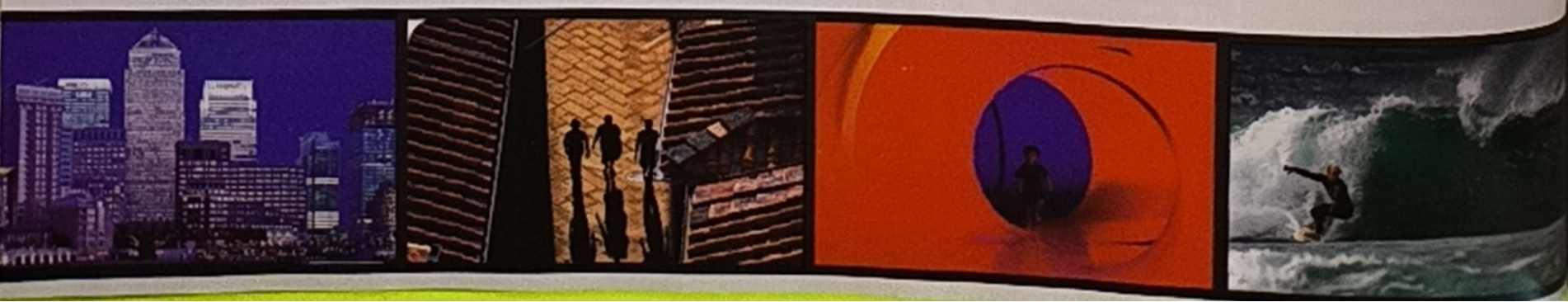
DigitalnaKamera

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo

Prva številka revije **DigitalnaKamera** se bo v prodaji znašla v petek, 19. decembra, in bo pokrila celoten spekter digitalne fotografije – od obširnih testov digitalnih fotoaparatov, do nasvetov za fotografiranje in računalniško urejanje fotografij ter čim boljši izkoristek fotoaparata in pripadajočega orodja.

PLUS!
Nagrade za najboljše fotografije >> Predstavitev slovenskih fotografov >> Intervjuji z bralci >> Pomoč za vaše fotografske težave >> Odgovori na vaša vprašanja

PRILOGA!
CD-ROM s celotnimi programi, dodatnimi filtri in vtiči za grafične programe ter najboljšimi preizkusnimi programi ta hip.



Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Zapravljeno bogastvo

Pravijo, da nikoli ne veš, kaj imaš, dokler tega ne izgubiš. Nisem verjel, dokler nisem tega občutil na lastni koži. Namreč, najvišji pri *PCF* je obležal. Po ogromnih dozah slabe hrane je klonil moj želodec. Če bi znal prebrati hieroglife, ki jih doktorji pisarijo na diagnoze, bi se lahko celo pohvalil, kaj sem staknil. A čeprav nisem poznal imena moje težave, ni vse skupaj nič manj bolelo. Bolelo je celo tako hudo, da se ni dalo ležati, stati, sedeti, živeti ali umreti. Najdražja je hodila naokoli hudo zaskrbljena, kar je znak da gre za resen problem. Seveda me je sodobna znanost pozdravila, a neprijetna izkušnja ostaja. Zatorej nasvet: če ste že zasvojeni z računalniki, vzemite *PCF* pod roko in ga berite zunaj, na svežem zraku. Tako bomo mi enkrat na mesec dejansko naredili nekaj za vas.

potocnik@videotop.si

TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od prodajnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

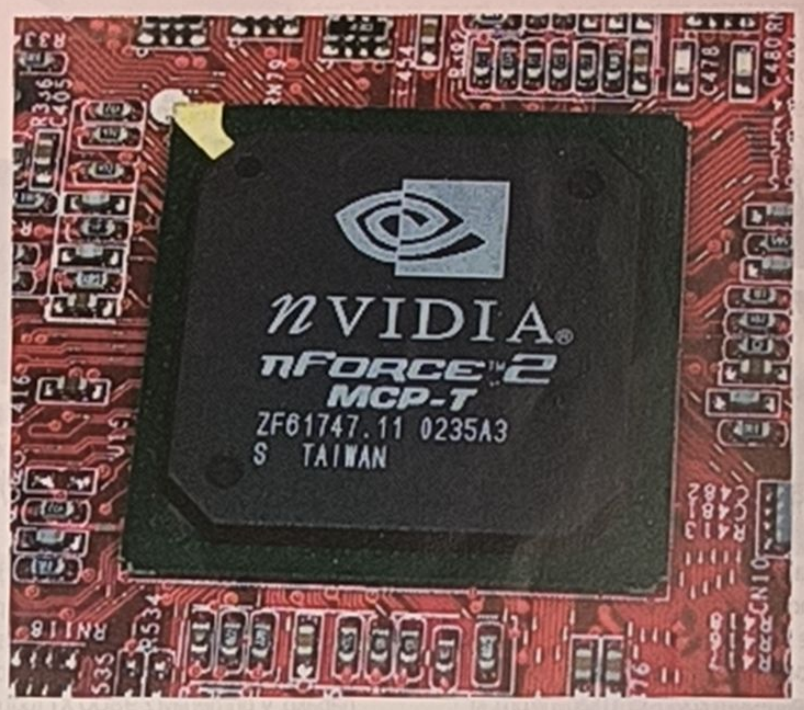
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

NVIDIA GA SPET LOMI

Ko se je končno polegel prah okoli grafičnih kartic, se že kadi pri osnovnih ploščah. In kjer je dim, je tudi ogenj.



Vse večje zanimanje za nakup novih procesorjev AMD Athlon64 se je vsekakor začelo kazati tudi v podpori s strani proizvajalcev osnovnih plošč. Počasi in sramežljivo se nam predstavljajo najrazličnejši izdelki in prepričani ste lahko, da jih bo čedalje več. Seveda je biti prvi vedno težka naloga. Če ti uspe, si junak, če ti ne, se ti vsi smejijo. Na tokratnem supertestu boste našli prvo takšno ploščo v Sloveniji, že tu vam lahko povemo, da se je dobro obnesla. Proizvajalci plošč so tisti drugi del proizvajalcev, na katere čakate, da bodo kaj naredili. Prvi so namreč proizvajalci naborov.

Kot je smiselno pričakovati, so vsi trije proizvajalci naborov čipov objavili nov nabor, ki bo podpiral Athlone64. Intelu seveda na kraj pameti ne pade, da bi izdeloval nabore čipov za procesorje AMD, čeprav smo prepričani, da bi njegov prihod na to področje pomenil še hujšo konkurenco. No, če si ogledate trenutno stanje razmerja moči pri Athlonih XP, potem vam je kmalu jasno, da se daleč najbolje obnese nVidia nForce2 Ultra, ki je daleč najbolj priljubljena pri nakupih. Sledi ji VIA, ki se je s prihodom nVidie morala sprijazniti, z iskanjem svojih odstotkov trga v nižji ceni. Tretje kolo tega tandema pa je SIS, ki vneto nagaja obema, a si nikakor ne uspe zagotoviti trdnega položaja. S prihodom velikega 64 vsi trije proizvajalci vidijo novo priložnost, da bi si zagotovili večji tržni delež (in s tem večje zaslužke). Prvi nabor je izdala nVidia, poimenovala ga je nForce3 (ob prebrani izjavi o izdaji nabora smo vsi obnemeli, kajti tako originalnega imena še nismo slišali), kmalu zatem pa se je oglasilo podjetje VIA in pokazalo svoj nabor KT800. SIS tudi packa svoj nabor, imenovan SIS755, reklame se že vrtijo in obljubljajo neverjetne hitrosti, a izdelka nam do sedaj še ni uspelo prijeti v roke.

NForce3 ali KT800, torej. V primerjavi testov sta si nabora precej podobna, tudi pri večini testov se odrežeta enako. Razen (aha, tu smo) pri grafičnih testih, kjer se KT800 obnese bolje. Ne astronomsko bolje, po drugi strani pa razlika sploh ni tako skromna. Če upoštevate, da nosi procesor Athlon64 svojo pomnilniško logiko kar v sebi, vam od severnega mostu ostane bore malo. Tisto bore malo pa je povezava z južnim mostom in vodilom AGP. Seveda so bistre glave zadevo preiskale in kmalu se je izkazalo. NForce3 zaradi "varnostnih" ukrepov prepušča med procesorjevim HiperPrevozom (HyperTransport) in vodilom AGP podatke le v obliki osmih bitov in z največ 600MHz hitrosti, medtem ko VIA uporablja klasično(!) 16-bitno in 800MHz povezavo. Sicer je razlika v realnosti mnogo manjša, kot bi jo lahko razbrali iz teh številk, je vseeno razvidna. Ironično, da se ta problem pojavi ravno pri specialistu za grafične kartice, mar ne?

→Podrobnosti

Frekvenca jedra 475MHz
Frekvenca pomnilnika 950MHz DDR
Pomnilnik 256Mb
Pomnilniško vodilo 256-bitni
AGP 8x
DirectX različica 9
Testna konfiguracija Athlon XP 3200+, 1,024Mb Crucial DDR400, Asus nForce 2, Windows XP SP1
Na spletu www.nvidia.com

NVIDIA GEFORCE FX 5950 ULTRA

136.000 SIT NVIDIA

Vrnitev reaktivca ali močnega, tihega tipa? Srečali smo se z najnovejšim FX-om.

Pogled na najnovejšo nVidiino kartico iz družine FX, na novi, modni 5950 Ultra, nas je šokiral. Z vizualne plati gre gotovo za čuden smisel za humor enega od inženirjev: z ogromnim plastičnim pokrovom in gigantskim kovinskim hladilnikom, ki pokriva večino kartice, je sumljivo podobna zloglasno glasnemu modelu 5800 Ultra. Na srečo pa ni znatno glasnejša od svoje predhodnice, 5900 Ultra. Veliko proizvajalcev najverjetneje ne bo sledilo temu referenčnemu oblikovanju za hladilnik, zato lahko pričakujemo kartice s tem čipom, ki bodo oblikovno bolj podobne tistim 5900 Ultram, o katerih ste lahko brali v supertestu v PCF 20.

Hladna kot špricer

Vsa ta dodatna kovina pa je potrebna, saj gotovo pomeni, da je kartico mogoče enostavneje naviti kot 5900 Ultra, kajne? No... ne. Frekvenca jedra je višja le za 25MHz, torej znaša 475MHz, frekvenca pomnilnika pa je višja za 100MHz, torej sedaj znaša 950MHz. Gainward je že napovedal vnaprej navite modele, ki bodo do božiča prebili 1 GHz frekvenco pomnilnika. Kar zadeva velikost kartice in razporeditev komponent na njej pa je kartica praktično identična predhodnici.

Tudi testi so pokazali, da pod hermetično zaprtim pokrovom ni veliko skrivnosti. Že zgodaj med testiranjem nas je pričelo prevevati malodušje, ki nas je preplavilo tudi med testiranjem največjega tekmeca nVidiinih kartic, Radeona 9800 XT. Pri nižjih nastavitvah – 1.024 x 768 z izključenim anti-aliasingom in – je zaznati minimalno zvišanje števila slik, ki čisto odgovarja minimalnemu zvišanju hitrosti, kar pa vseeno ne upraviči tako visoke cene. Pri 1.600 x 1.200, 4x FSAA in 8x AF pa posebnih razlik med tekmicami na trgu sploh ni zaznati – v treh priljubljenih testih, *Aquamark 3* in *Colin McRae Rally 3*, je kartica celo malce počasnejša od modela 5900 Ultra, čeprav se rezultati tako malenkostno razlikujejo, da bi lahko razliko odpisali kot napako. V primerjavi z 9800 XT tudi ni hitrejša – razlike so malenkostne in rezultatom ne bomo verjeli, dokler ne bo na voljo kakšno pošteno orodje za merjenje zmogljivosti s popolno podporo DirectX 9. Edina igra, ki trenutno vključuje takšno orodje, *Tomb Raider*, daje dvoumne rezultate, saj je v njej 9800 XP veliko boljši, sodeč po orodju za merjenje števila slik v sekundi, pa je boljši 5950 Ultra. Potrebujemo več dokazov...

Upravičen strošek

Na rezultate lahko gledamo tudi tako, da v bistvu ne bi smeli pričakovati več – ni arhitekturnih sprememb, ki bi izboljšale delovanje, ker pa so igre vedno kompleksnejše, pa bodo potrebne večje spremembe, kot je malenkosten dvig frekvence, da bodo revolucionalizirale igranje. Videti je, da se je obema podjetjema zdelo nujno izdati novo kartico pred božičem in če v tem trenutku ni mogoče spremeniti ničesar, razen frekvence, naj jim bo. Dobra novica je ta, da je ta model veliko cenejši od 5900 Ultra, ko je ta prišel na prodajne police. To torej pomeni, da je kartica vsaj približno vredna svojega denarja.

PCF

PCFormatOcena

Dobra vrednost za zahtevano ceno

Ni znatnih izboljšav glede na 5900 Ultra

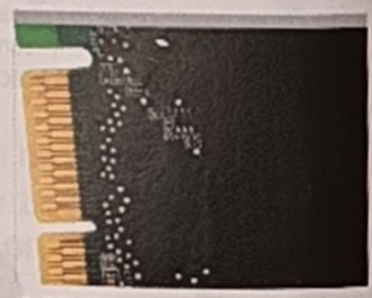
"Kartica je tako težka, da vam bo zlomila nogo, če vam pade iz rok, a so izboljšave peresno lahke."

80%

Karte pravijo...

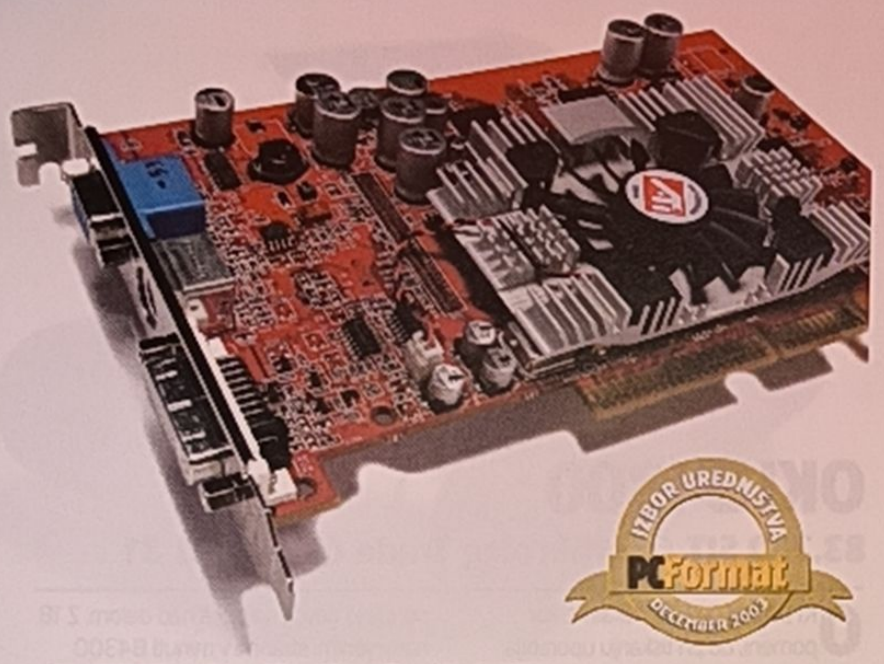
Zakaj 5950 Ultra izstopa v družbi vrstnikov?

Ogromen plastičen pokrov
Ta pokriva večino velikega aluminijastega hladilnika in pomnilnik. Ni nam sicer jasno, čemu je to potrebno za tistih dodatnih 25MHz, a je mogoče, da je pomnilnik tisti, ki se bolj segreva, soliden hladilnik pa je dobra osnova za navijanje.



AGP 8x
Kartice naslednje generacije – NV40 – bodo predstavljene naslednje leto, podpirale pa bodo ultra-hitri vmesnik PCI-Express. Do takrat bo vmesnik AGP 8x zadostoval tako za *Doom III*, kot tudi za *Half-Life 2*. Vsaj mislimo, da bo.

Dodaten ventilator
Pričakujemo lahko, da bo vsaj en proizvajalec na kartico montiral še kakšno lučko, da bo osrečil modifikatorje. In zakaj ne bi sneli plastike in eno dodali kar sami?



ATI 9600 XT

ok. 64.000 SIT ATI

Tako nenavdušeni smo bili nad prvo ATI-jevo kartico XT (9800 XT prejšnji mesec), da smo imeli med odpiranjem tega drugega božičnega paketa od istega podjetja občutek, kot bi pravkar prejeli pulover od naše stare mame. Saj poznate občutek, ko komaj izdavite neiskreno zahvalo in seveda nikoli niti ne pomislite, da bi ga oblekli.

In če razvlečemo začetno analogijo preko vseh meja: pulover si povlečete preko glave (ali pa zadegate kartico v režo AGP). Presneto! Nobenega tretjega rokava ni ali dodatnega vtiča za napajanje. In še prav vam je. In v njem vi in vaše igre izgledate odlično.

Kljub temu, da gre za arhitekturo, ki je identična tisti na 9600 Pro, je 9600 XT izdelan z bolj rafinirano, 0,13-mikronsko tehnologijo in je prva grafična kartica, izdelana na tak način. ATI je tako lahko dodal izjemnih 100MHz frekvenci jedra, tako da ta, namesto prejšnjih 400MHz, sedaj znaša pol giga. To tudi pomeni, da je bila kartica po koncu testa prav hladna na dotik – torej je pravi kandidat za vse, ki sanjate o navijanju. A so testi tudi brez navijanja pokazali precejšnjo prednost pred neposrednim tekmico, nVidiino kartico 5600 Ultra. Pri visokih ločljivostih in z vključenim anti-aliasingom in filtriranjem, jo očitno zavira le pomnilniško vodilo, a je bil, za primer, UT2003 na našem testnem sistemu popolnoma igralen pri 1.600 x 1.200 s 4x FSAA in 8x AF.

Od kartice srednjega cenovnega razreda prav gotovo ne morete pričakovati več – nVidia se bo morala pošteno potruditi, če bo želela tej kartici preprečiti, da bi postala božična prodajna uspešnica. **PCF**

→Podrobnosti

Frekvenca jedra 500MHz
Frekvenca pomnilnika 600MHz DDR
Pomnilnik 256Mb
Pomnilniški vmesnik 28-bit
AGP 8x
Izhodi DVI, VGA, TV-out
V paketu Pobotnica za Half-Life 2
Testna konfiguracija Athlon XP 3200+, 1,024Mb Crucial DDR400, Avs XP Pro
Na spletu www.ati.com

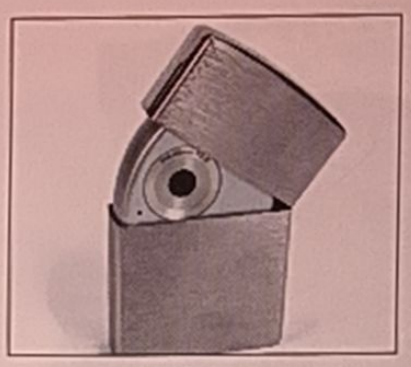
PCFormatOcena

Izjemne zmogljivosti za kartico tega razreda

Gonilniki še ne vključujejo orodij za navijanje

"Dovolj dobra je, da bi si zaslužila lastno številko – kakšna neumnost je sploh pripona XT?"

92%



JB1 JAMES BOND DIGITALNA KAMERA

24.000 SIT OKI
www.thegadgetstore.com

"Sem Bond. James Bond."
"Si prepričan? Nisi videti kot tajni agent."
"Prosim? Seveda sem. Poglej tole."
"To je vžigalnik. Poceni ponaredek."
"Ne, ni. Pravzaprav je to digitalna kamera. Prebrisano, kaj? Je celo uradna digitalna kamera Jamesa Bonda."
"Če pa so slike slabe kvalitete. 0,3 megapiksla. To je zanič."
"Misliš? Bodi raje tiho!"

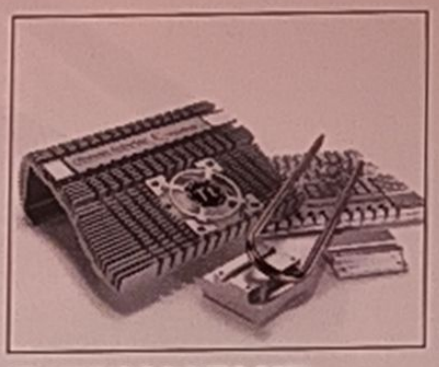
PCFormatOcena

Notranji pomnilnik, zajem zvoka

Slabe slike, predraga

"Zabavna, a grozna kamera."

62%



THERMALTAKE GIANT II

8.000 SIT Thermaltake
www.thermaltake.com

Kot je že rekla babica: "Večja grelna površina, večja potrata toplote." Zato bo ta zverina poskrbela, da bo vaš PC deloval kot zamrzovalna skrinja. Visoka vrtilnost tega 45mm velikega ventilatorja pa ne naredi vtisa, kakšnega bi pričakovali. Smo tudi zelo razočarani nad dolžino tega velikana, ki ovira dostop do zaponke modulov DDR RAM-a.

PCFormatOcena

Dobra možnost hlajenja, enostaven mod

Čokat, težavna namestitev

"Zazeblo vas bo, a boste ob prostor v ohišju."

65%

PROGRAM INTERNETNE PRODAJE
s klikom do zavarovanja

- *HIŠE ali STANOVANJA*
- *STANOVANJSKE IN RAČUNALNIŠKE OPREME*
- *TURISTIČNE - ZDRAVSTVENE ASISTENCE V TUJINI*

zavarovalnica tilia d.d.
novo mesto

Posebni 13% e-popust za sklenitev zavarovanja prek interneta

www.zav-tilia.si
Nagrajena spletna stran v letu 2003

V zavetju lipovega lista

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

INTELLIMOUSE EXPLORER 2.0

10.930 SIT Microsoft

Ne razumite nas narobe – razvoj tehnologije nas že od nekdaj veseli. Ko so namizne glodalce okrasili s celo hordo dodatnih tipk, jim na glave poveznili kolesa, jim odrezali repe in na trebuh namestili rdeče lučke, smo bili prepričani, da proizvajalci ne bodo več silili z dodatnimi možnostmi in se bodo raje osredotočili na to, da bi nas zmutirali, da bomo v prihodnje imeli kak prst več. Microsoftu pa je kaj malo mar za fizične omejitve, zato se najnovejša miška iz njegovih laboratorijev ponaša s – primite se – nagibnim koleščkom. Le kako smo lahko živeli brez njega?

Zelo enostavno, kot se izkaže, saj je, razen prevelikih preglednic in slabo oblikovanih oken v Internet Explorerju. Sicer bo tak koleščck kot nalašč za kukanje izza vogalov v kakšni prvoosebni strelski igri, bo pa preteklo še kar nekaj časa, preden bomo dobili igro, ki ga bo sploh podpirala, zato lahko trenutno le brez haska frcamo po njem.

Ergonomična oblika ne obremenjuje zapestij, je pa miška oblikovana le za desničarje.

Slabost je domet miške, ki znaša zgolj dva metra, čeprav je to več, kot nas bo večina kadar koli potrebovala. Kljub temu pa je miška priročna in kvalitetno izdelana. Škoda je le, da bomo morali dolgo čakati na uporabnost tega koleščka. **PCF**

→Podrobnosti

Gumbi Levi, desni, naprej, nazaj, nagibni koleščck
Možnosti Izbira barve
Napajanje 2 AA baterij (priloženi)
Na spletu www.microsoft.com/mouse
Prodaja DISS, 01 420 55 06

PCFormatOcena

Zelo priročna, dolga doba avtonomije, uporabna programska oprema

No recharge unit, and the tilt wheel is yet to be used

"Združuje več tehnologije, kot je večina potrebuje, a je vseeno uporabna in kvalitetna miška."

86%

OKI B4300

83.760 SIT OKI **Mikroing Trade 01 423 61 31**

OKI B4300 je LED tiskalnik, kar pomeni, da pri tiskanju uporablja fiksno vrsto LED diod namesto laserja. Za razliko od drugih tovrstnih tiskalnikov je kvaliteta tiska pri B4300 odlična. Besedilo je jasno, čeprav malce svetlejše, kot pri klasičnem laserskem tiskalniku, sivinske slike pa čisto zadovoljive, le tu in tam je mogoče videti malce ostro začrtane prehode. Upravljanje s tiskalnikom je enostavno, saj je že vmesnik gonilnika odlično zasnovan, krmilni gumbi na samem tiskalniku pa, skupaj z zaslončkom, ponujajo dovolj nadzora nad delom. Z 18 natisnjenimi stranmi v minuti B4300 sicer ne spada med hitrostne prvake, a bo za manj zahtevno pisarno več kot dovolj.

PCFormatOcena

Je majhen, tih in zanesljiv

Ni med najhitrejšimi

"Dobra izbira za majhno pisarno."

75%

AOC LM729

103.006 SIT AOC **Anni 01 58 399 80**

Stilski novi 17-palčni monitor znamke AOC z zvočniki, katerih naloga je bolj krašenje oboda, kot predvajanje zvoka, je še en obetaven izdelek med LCD monitorji srednjega cenovnega razreda. Vsekakor si monitor zasluži pohvalo na račun nastavljivosti, saj ga lahko praktično zasukate okoli osi, kar mu daje obsolutno prilagodljivost – vsaj kar zadeva postavitev. Če bi lahko isto trdili še za vidni kot, bi imeli pred seboj izjemen izdelek. Na račun omenjenega je verjetno jasno, da odpade gledanje vašega najljubšega filma DVD s še štirimi prijatelji. Nativna ločljivost 1.280 ? 1.024, VGA, DVI-D, 0,264 velika pika, 16,7 milijonov barv in cena mu bodo na našem trgu najverjetneje v prid.

PCFormatOcena

Prilagodljivost zaslona je res izjemna

Ko bi le bil tak tudi vidni kot

"Oči veljajo, pravi AOC, a pri tem monitorju le pri neposrednem pogledu."

75%

foto BESENIČAR
Dunajska 57
1000 Ljubljana
Tel.: 01/ 436-26-64
PRODAJA FOTOAPARATOV IN OPREME
NA 3, 6 ALI 12 OBROKOV
Canon PENTAX SONY OLYMPUS Nikon SIGMA TAMRON SanDisk hähnel

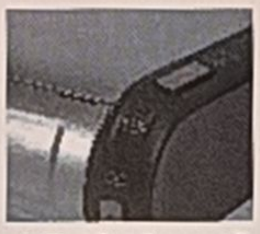
DVD MOVIE WRITER DC3000

Ok. 95.000 SIT Hewlett-Packard

Nekje med Mariborom in Celjem je bar, ki se imenuje Na pol poti. Težava je v tem, da se nahaja nekje bogu za hrbtom, stran od avtoceste, tako da v bistvu njegovih storitev ne morejo uporabljati prebivalci nobenega mesta. Verjetno vam je jasno, kam merimo. Podobno je tudi DVD Movie Writer na pol zapisovalnik DVD-jev za PC in na pol komponenta za snemanje s TV-ja na DVD, iz najrazličnejših razlogov pa ne blesti v nobeni izmed navedenih vlog. Ne trdimo sicer, da je popolnoma zanič, vendar pa boste na boljšem, če boste izbrali kaj drugega.

Gre za zunanji zapisovalnik DVD, ki podpira zapisovanje diskov +RW in +R, in se ponaša z množico video in avdio vhodov, ki vam omogočajo, da snemate neposredno na medij iz zunanjega vira, kot sta kamera ali predvajalnik DVD, ki ste mu odstranili regionalno zaščito (ne da tako početje podpiramo...). Uporaba je čudovito preprosta (snemanje se prične s pritiskom na en sam gumb), moteča pa je ena podrobnost – za zapisovanje videa mora biti povezan s PC-jem. To sicer omogoča večji nadzor nad delovanjem, vendar pa bi bilo povsem preprosto omogočiti tudi samostojno funkcionalnost.

Kar zadeva notranjost, je DVD Movie Writer standardni IDE zapisovalnik DVD-jev z dodatnimi video vhodi; njegova pošastna velikost pa ne predstavlja idealne rešitve za standardni zapisovalnik. Če ne želite namestiti ločene kartice za zajemanje videa, z nakupom Movie Writerja sicer ne boste stavili na napačnega konja, vendar pa bodite pazljivi na ceno in jo primerjajte s cenami klasičnih zapisovalnikov DVD. **PCF**



→Podrobnosti

Zapisuje DVD+R (4x), DVD+RW (2.4x), CD-R (16x), CD-RW (10x)
Bere DVD-ROM (8x), CD-ROM (40x)
Vmesnik USB 2.0/USB 1.1, S-Video, kompozitni video/avdio
Programska oprema HP čarovnik za prenos videa, *ArcSoft ShowBiz DVD, Muvee autoproducer* DVD izdaja, *Veritas RecordNow, Simple Backup, Cyberlink PowerDVD*
Na spletu www.hp.com

PCFormatOcena

Obširen programski paket, preprosta uporaba

Nefunkcionalen kot samostojna enota, nima vhoda DV

"Sijajna ideja, ki pa jo kvarijo nekatere zanemarjene osnove."

70%

BARRACUDA 7200.7 S-ATA

43.200 SIT Seagate **www.seagate.com**

Z izdajo S-ATA različice Barracude so pri Seagateu zopet vzpostavili novi standard kot pravo rešitev za vse tiste, ki bi si radi privoščili dovolj prostora in spodobno delovanje za zmerno ceno. S formatirano kapaciteto 152Gb predstavlja disk resnično odlično vrednost. Hitrost pisanja je liga zase, v povprečju 40Mb/s, žal pa hitrost branja ni tako impresivna, saj dosega 44Mb/s, iskalni čas 12,5ms pa se prav tako ne more kosati z nekaterimi drugimi diski.

Če razmišljate o nakupu novega diska in vaša matična plošča podpira S-ATA, si ta model vsekakor oglejte. Razumna kapaciteta, odlična hitrost pisanja in zmerna cena so prednosti, ki bi jih bilo neumno ignorirati.

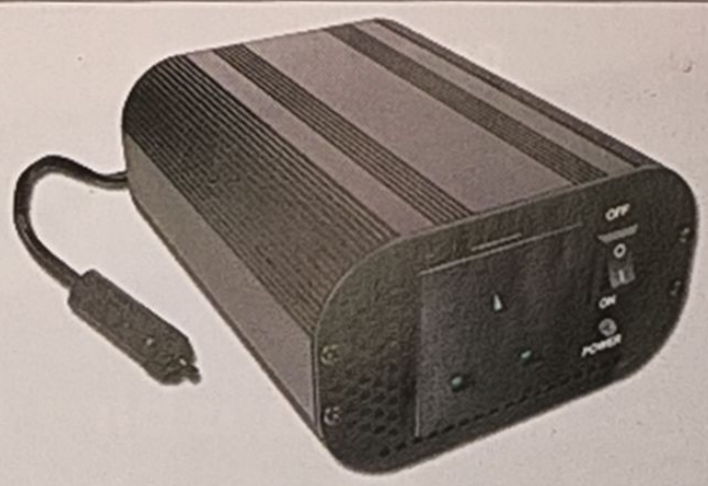
PCFormatOcena

Odlična vrednost, izjemna hitrost pisanja

Hitrost branja mu ni ravno v ponos

"Seagate je s tem diskom dal standardu S-ATA nov zagon."

84%



AC ANYWHERE

16.990 SIT Belkin **Alterna Intertrade 01 520 28 00**

Kljub številnim obljubam, so današnji notesniki še vedno požrešne pošasti, z baterijami, ki vas bodo pustile na cedilu v najbolj neprimernem trenutku. Če potujete z avtomobilom, lahko tovrstne težave omilite – Belkinov AC Anywhere je namreč pretvornik, ki avtomobilskih 12V pretvori v 230V.

Enota je majhna, priklopite jo v avtomobilski vžigalnik, na drugi strani pa se nahaja klasični električni priklop. Po specifikacijah proizvaja enota v povprečju 140W, kar bo zadostovalo za večino komponent, ki jih boste želeli priklopiti, kot so notesniki, mobilni telefoni in predvajalniki CD-jev. Zadeva torej deluje tako, kot proizvajalec obljublja, vendar pred nakupom preverite še v trgovinah z električnim materialom – morda podobno napravo najdete za nižjo ceno.

PCFormatOcena

Opravi tisto, kar obljublja

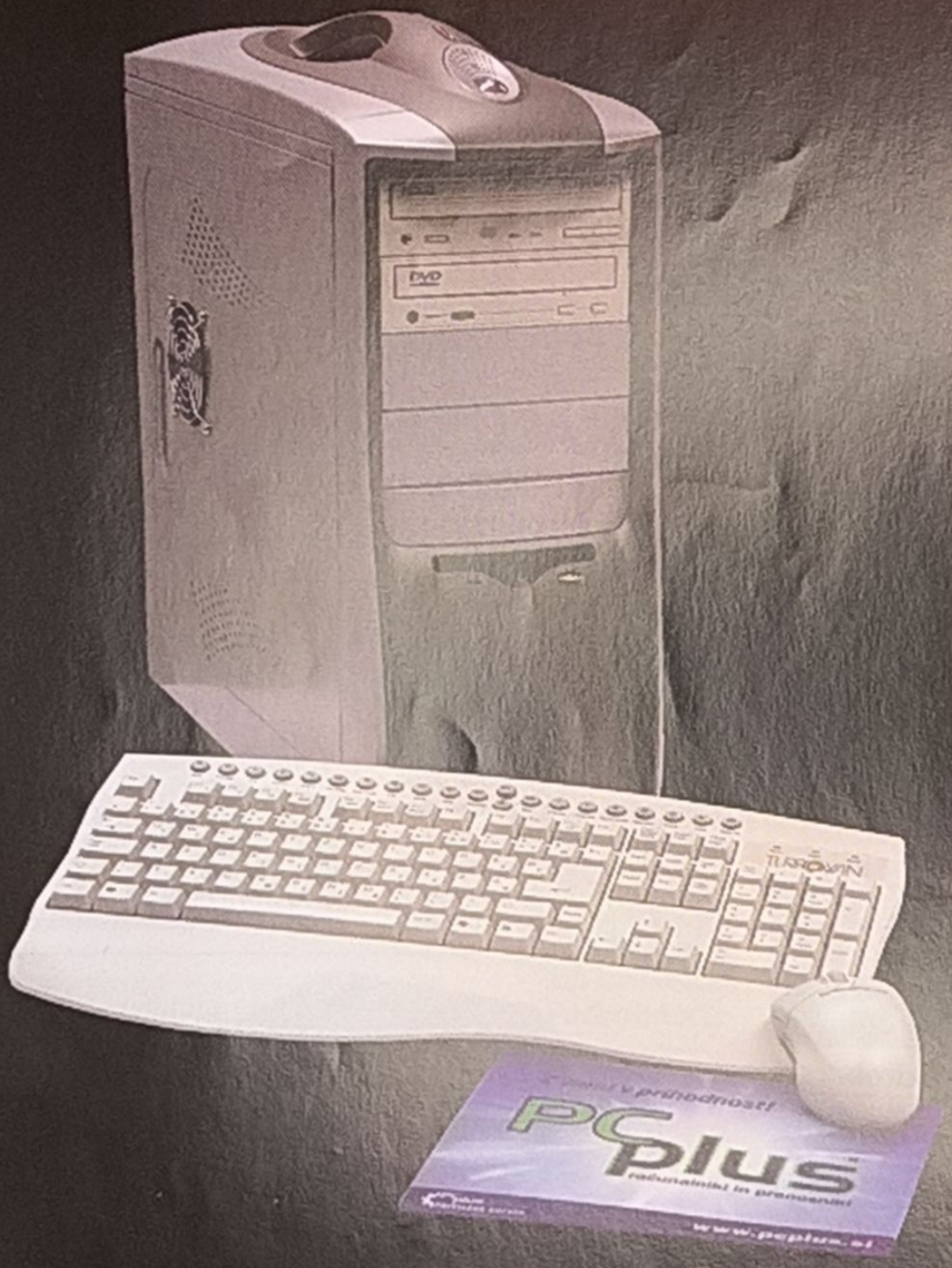
Glasen zvok ob vsakem vklopu

"Rešitev za uporabo notesnikov in polnjenje telefonov na poti."

80%

Harvey Norman

POSEBNA PONUDBA!



PC "STORM X"

Procesor Intel Pentium4 2.6 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9200
128 MB TV-OUT
TV Tuner Pinnacle
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

MALOPRODAJNA CENA:
179.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

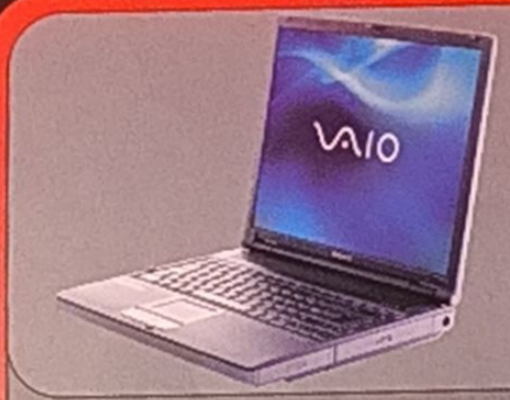
intel inside
pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

Harvey Norman, Letališka 3D, 1000 ljubljana
Tel.: 01/5855000

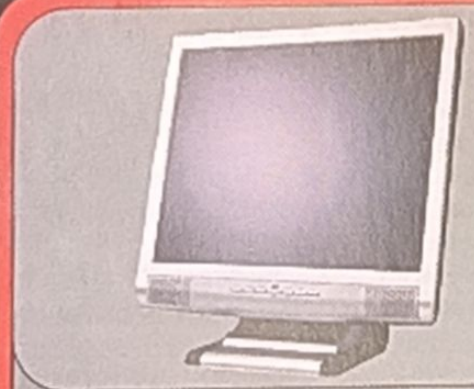
CANON PowerShot A60
2Mpixel
3x optični zoom
7.5x kombiniran zoom
1,5" TFT barvni zaslon
12 načinov različnega fotografiranja

CENA: 56.990,00 SIT



SONY VAIO FR-3155
Intel® Pentium® 4 Processor 2.66 GHz•
512MB (max 1GB) / 60GB Harddisk
1.44MB 3.5" FDD / Memory Stick Slot (Pro)
DVD±RW / Onyx-Black LCD 15" TFT 1024 x 768 XGA / IGP345 with 16MB RAM /
Microsoft® Windows® XP Home

CENA: 436.990,00 SIT



PRESTIGIO P170T
Velikost 17 inch
Velikost pike 0,264mm
Kontrast 400:1
Svetilnost 250cd/m2 + TV VHOD

CENA: 133.990,00 SIT

HP DESKJET 5150
Barvni tisk A4
Maksimalna ločljivost 4800 DPI
Maksimalna hitrost izpisa 19 str/min črno belo, 14 str/min barvno
USB vmesnik

CENA: 24.990,00 SIT

ZVOČNIKI 5.1 TRUE SOUND SP 2005
Home theater system
Izhodna moč 18W (SUB) + 10W
SUB: 30Hz - 200 Hz
Sateliti: 150 Hz - 20kHz

CENA: 14.990,00 SIT

MIŠKA RADIJSKA -BREZŽIČNA
EZ Link Tehnology

CENA: 5.890,00 SIT

LOGITECH Z-5300

75.103 SIT Logitech

Logitech, ime ki ga poznamo predvsem po miškah, se je že pred nekaj časa odločilo izdelovati tudi zvočnike. Nekatere izmed njih smo že poslušali in opisali, med njimi so tudi še vedno fantastični Z-680, s katerimi si je Logitech resnično zaslužil prestol izdelovalca računalniških zvočniških sistemov.

Sedaj smo na test dobili nov komplet zvočnikov, imenovan Z-5300. Sistem je namenjen v prvi vrsti igralcem. Zakaj? Pa poglejmo.

Z-5300 je sistem šestih zvočnikov, ki ustreza specifikaciji 5.1, kar pomeni, da vključuje štiri satelite, nizkotonca in center. Sateliti so po moči in obliki enaki, vsak od njih premore 35W moči. Zvočniki so pokončne oblike in imajo snemljivo zaščito membrane. Njih naloga je pričarati prostorske učinke in predvajanje visokega dela zvočnega spektra. Center je drugačne oblike, oblikovan je v slogu centra pri sistemu Z-680, torej ležeče. Je za odtenek močnejši, saj premore 39W moči. Dodatna moč se odraža pri srednjem delu zvočnega spektra, tipična naloga centra je predvajanje govora. Šesti zvočnik, katerega naloga je predvajanje zvočne slike 0.1, pa je nizkotonec. Njegova naloga je seveda predvajati nizke tone, na voljo pa ima kar 100W moči. Zvoki so čisti in jasni vse do približno 90% moči, ko začne zvok dobivati popačenja. Vsekakor mu je v prid dvoprostorska komora, ki doda na globini tonov. Nizkotonec poseduje tudi centralni priklop vseh kablov in distribucijo zvočnih signalov. Z-5300 ima tudi priročno enoto za upravljanje, ki bi jo pa težko opredelili za daljinski krmilnik, saj je vezana na kabel. Prednost takšne povezave je v tem, saj ima na voljo vtičnico za slušalke, če vas zagrabi panika pred sosedi. Sistem ima več načinov predvajanja, od klasičnega stereo načina, preko kvadrofonije do načina 5.1. **Andrej Potočnik**

→Podrobnosti

Sistem 5.1
Moč nizkotonca 100W
Moč centra 39W
Moč satelitov 35,25W
Zvočni spekter 35Hz-20kHz
Skupna moč 560W
Na spletu www.logitech.com
Prodaja izishop.net
podjetja Izid

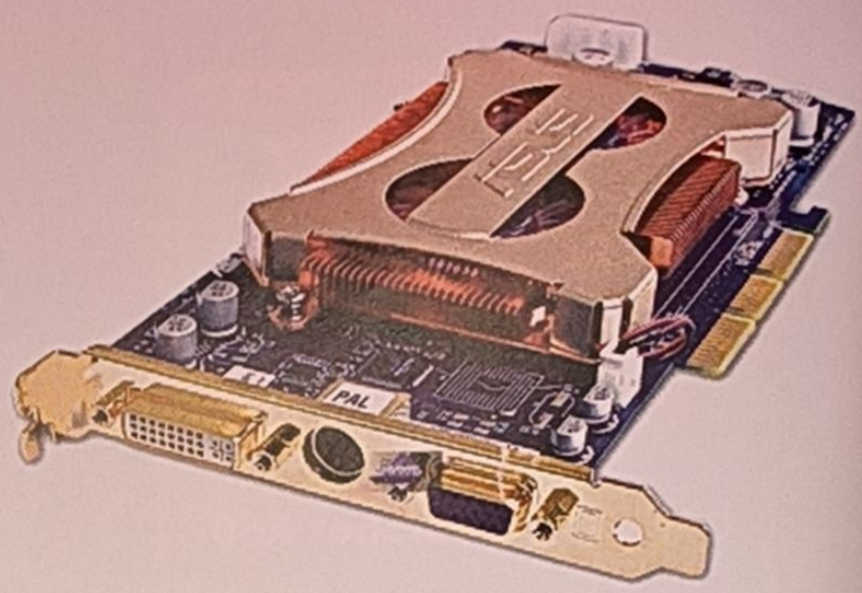
PCFormatOcena

Dobro zasnovan sistem za igralce

Ni odkodirne naprave za DD ali DTS

"Z-5300 so zvočniki, namenjeni igranju iger."

88%



ASUS V9950 ULTRA

98.900 SIT Asus **PC Plus 01 511 27 27**

Še ena v seriji nVidiinih prvakov grafičnih kartic prihaja tokrat v obliki Asusa V9950 Ultra. Njihova najhitrejša kartica na bazi nVidiinih grafičnih procesorjev (Asus ponuja tudi serijo z grafičnimi procesorji ATI) uporablja procesor GeForce FX5900 Ultra. Obložena je z 256Mb pomnilnika in ogromnim bakrenim hladilnikom. Hlajenje je potrebno, saj se procesor poti pri 450MHz, pomnilnik pa pri 850MHz. Kartica se drugače ne razlikuje od konkurence, so se pa potrudili dodati kar nekaj iger, tako da boste imeli takoj ob nakupu priložnost igrati dobre naslove, kot so *Delta Force: Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gunmetal* in drugih.

PCFormatOcena

Dobra izdelava, mnogo iger

Lahko bi uporabili FX5950

"Kartica je hitra, kar se pri takšni ceni to tudi pričakuje."

88%

AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

70.500 SIT Creative Labs **Mlacom 01 500 87 75**

Opaziti razliko med zadnjim dosežkom v seriji Audigy in njeno prejšnjo inkarnacijo ni ravno ena izmed najlažjih nalog, ki so nam bile kdaj zaupane. Hmm. Ja. Taaaako. (Kreh). Kakor koli že... Dobesedno gre za nekoliko boljši izdelek. Najbolj opazna razlika je podpora zvočnikom 7.1 in ne le oh-tako-krmežljavim 6.1, kot v prejšnji različici. Priloženi so tudi izboljšani daljinski krmilnik, ki je tudi bolj vsestranski, nova različica Creativove programske opreme *Media Source* (in spodobne aplikacije za obdelavo zvočnih datotek, kot je *Cubasis VST*) ter novi standard *EAX 4.0*. Nedvomno gre za fantastično zvočno kartico, čeprav je velika večina njenih možnosti namenjena le ustvarjalcem glasbe.

PCFormatOcena

Še vedno božje darilo za vse glasbene ustvarjalce

Visoka cena, nepopolna programska

"Mogočen paket, raje pa se držite različice PCI za igre"

87%

SONY SDM-HX73

159.900 SIT Sony

Sony se je očitno odločil, da bo svoje monitorje pričel oblikovati tako, da ne bodo le v zadovoljstvo lastniku, temveč da bodo vzbujali zavist pri vseh, ki vržejo oči nanj s katerega koli zornega kota. SDM-HX73 je temu primerno zapeljivih oblik – črno obrobljen monitor tako čepi na srebrnem zaobljenem podnožju in divje mežika v vsakogar, ki se zagleda vanj. Izbira besed tukaj ni naključna, saj so Sonyjevi monitorji znani po izjemno svetli sliki (kar bodo vsi, ki jih pestijo migrene ali pogosti glavoboli to v trenutku želeli spremeniti). Vsi priključki, razen tistega za slušalke, kar je razumljivo, so na zadnji strani monitorja, skriti za drsno ploščo.

Pri SDM-HX73 so gumbi za krmiljenje prestavljeni na zgornjo desno stran zaslona in ponujajo dovolj možnosti za primerno prilagajanje slike vsem vrstam uporabe. Sami sliki ne moremo ničesar očitati, a nas ni ravno osupnila. Kontrast je soliden, barvna reprodukcija bi lahko bila boljša, osveževanje je odlično, tako da "duhov" ni videti niti v grafično zahtevnejših aplikacijah in filmih, bela je resnično bela in črna ni spacana. Besedilo je dobro berljivo pri vseh podprtih ločljivostih.

Tisto, kar pa pri tem monitorju najbolj preseneti, pa so zvočniki. Čebelice, ki so ponavadi vgrajene v monitorje vseh sort, so po večini bolj okrasne sorte, a ne pri SDM-HX73. Stereo zvočnika sta nameščena pod zaslon in proizvajata izjemno čist in zanimivo razpršen zvok, ki pri višjih jakostih sploh ne izgubi na kvaliteti.

Edina lastnost, ki kazi ta monitor, je kar precej zasoljena cena, ki bo marsikaterega uporabnika, ki ga videz in vgrajeni zvočniki ne bodo premamili, prisilila v to, da bodo vrgli oko še na kak drug, cenejši model.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Velikost 17 palcev
Vidna površina 17 palcev
Velikost pike 0,264mm
Vidni kot 140 / 160 stopinj
Odzivni čas 16ms
Kontrast 500:1
Osvetlitev 400cd/m2
Dodatno Zvočniki, CD z gonilniki
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS d.o.o., 01 280 66 00

PCFormatOcena

Oblikovanje, odlični zvočniki

Cena, za katero bi pričakovali boljšo sliko

"Smo pa le dočakali LCD monitor z resnično dobrimi zvočniki."

78%

SCANJET 5530

80.748 SIT Hewlett-Packard **DISS 01 420 55 06**

ScanJet 5530 spada med tiste skenerje, ob katerih zaigra srce vsakemu fotografu. Če odmislimo pregrešno visoko ceno, nam ostanejo ločljivost skeniranja 2.400 x 4.800 dpi pri 48-bitni barvni globini, možnost skeniranja fotografskih in dia filmov s posebnim nastavkom ter podajalnik za samodejno skeniranje fotografij. Slednjih je v pokrov skenerja mogoče stlačiti 24, in sicer do velikosti 10 x 15 cm. ScanJet pa ne spada med najhitrejše skenerje, a tako visoka ločljivost še vedno zahteva nekaj časa. Upravljanje s skenerjem je preko tipk na napravi in odličnega programskega vmesnika izjemno enostavno, sam vmesnik pa ponuja dovolj nastavitev, da je kasnejša obdelava skeniranih datotek enostavnejša.

PCFormatOcena

Podajalnik za fotografije, skeniranje filmov

Precej glasen, kljub možnostim predrag

"Odličen skener, a predrag za domačega uporabnika."

77%

NEC VT-46

299.990 SIT NEC **PC PLUS 01 511 27 27**

Sicer smo projektorje LCD opisovali že prejšnji mesec, nas je pa za tokratno številko dodobra presenetil NEC. Podjetje, dobro znano po kvaliteti, je v test poslalo projektor, ki daje dobro sliko in ima izjemno ugodno ceno. Lastnosti projektorja so pričakovane, saj je ločljivost 800 x 600 pik, v kombinaciji z 1200 ANSI lumni svetilnosti, zmagovalna kombinacija v razredu cenovno ugodnih projektorjev. Pri prenašanju boste sicer opazili, da ne spada med najmanjše, je pa stopnja kvalitete izdelava izjemno visoka, poleg tega pa spada ta model med tišje, kar smo jih imeli priložnost testirati. Uporaba je preprosta, priloženi krmilnik pa v kombinaciji z odličnimi meniji omogoča lahkotno delo.

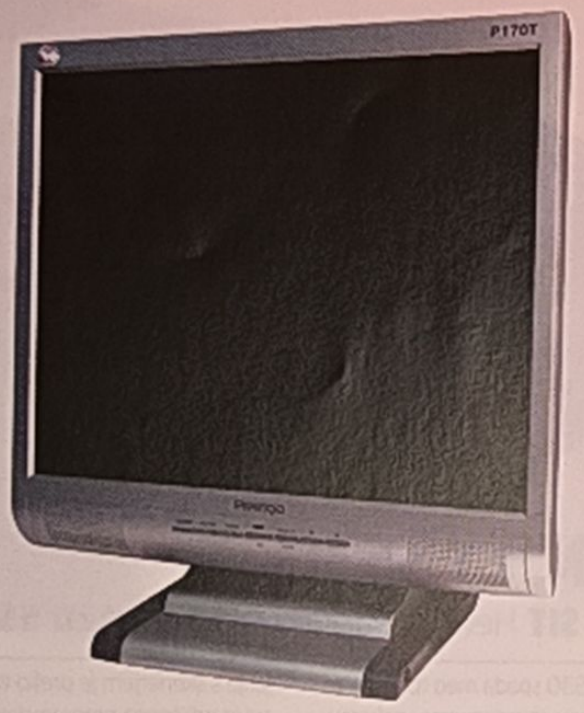
PCFormatOcena

Dobra slika, spodobne lastnosti

Lahko bi bil manjši

"Domači kino postaja z uporabo VT-46 čedalje dostopnejši."

85%



PRESTIGIO P170T

149.900 SIT Power Cyber

Power Cyber je podjetje, ki ga pri nas sicer ne poznamo najbolje, je pa v svetu že dalj časa uveljavljeno, in sicer prav kot proizvajalec LCD monitorjev, v njihovem proizvodnem asortimanu pa se najdejo tudi notesniki.

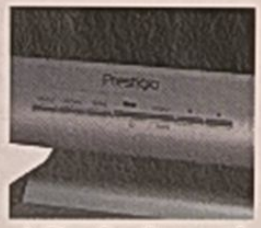
Prestigio P170T spada med zlato sredino LCD monitorjev. Z oblikovnega vidika spada med lepše in tudi težje primerke svoje vrste. Na račun robustnega podnožja stabilno stoji na vsaki površini, pogrešali smo le možnost nastavljanja monitorja po višini, saj je precej nizko nasajen na podnožje in si bo marsikdo moral omisliti dodaten podstavek zanj.

Kar zadeva samo sliko P170T niti najmanj ne izstopa, saj ponuja čisto običajne možnosti prilagajanja slike, ki je povprečno svetla in kontrastna. Barvna reprodukcija je sicer solidna, a brez spreminjanja nastavitev barve delujejo izprano, še posebej barva kože. Zaradi malce omejenih možnosti nastavitev se bo za sliko, prirejeno po lastnih željah, potrebno lotiti tudi nastavitev, ki jih ponuja grafična kartica.

Simpatičen dodatek temu monitorju pa je kartica za zajem TV signala, s katero se monitor hitro prelevi v prav simpatičen TV sprejemnik. Kartica, ki se vstavi v podnožje monitorja, sicer ne spada med vrhunske izdelke, a ponuja čisto zadovoljivo sliko, žal pa je omejena le na 69 kanalov. Vgrajeni zvočniki bodo zadovoljili le najmanj zahtevne uporabnike, vsi ostali pa si bodo morali omisliti kvalitetne slušalke ali zvočnike, ki bodo bolje izkoristili zvočno kartico v računalniku.

P170T torej za precej zanimivo ceno ponuja LCD monitor in TV sprejemnik v eni napravi, monitor pa je mogoče za približno deset tisočakov manj dobiti tudi brez kartice.

PCF



→Podrobnosti

Velikost 17 palcev
Vidna površina 17 palcev
Velikost pike 0,294mm
Vidni kot 140 / 140 stopinj
Odzivni čas 20ms
Kontrast 450:1
Osvetlitev 260cd/m2
Dodatno Zvočniki, TV kartica, daljinski krmilnik, antena
Na spletu www.prestigio.biz
Prodaja Asbis d.o.o., 01 530 32 20

PCFormatOcena

Monitor in TV v enem, dobro oblikovanje

Le 69 kanalov, zelo povprečni zvočniki

"Simpatičen LCD monitor in TV sprejemnik v eni napravi."

79%

SPLETNA KAMERA ZA NOTESNIKE

13.600 SIT Creative Labs **http://www.creative.com**

Ali preživljate dneve ob zavistnem buljenju v Sonyjeve notesnike in dlančnike z vgrajenimi spletnimi kamerami, velikosti naprstnika? Pred vami je druga najboljša zadeva ñ diskretna USB kamera, ki se namesti na vrh zaslona vašega notesnika. Izgleda dokaj privlačno, njena zmogljivost (30 slik v sekundi pri 640 x 480) je sprejemljiva, čeprav pri neprimerni svetlobi daje dolgočasno rjavo sliko. Če so modne zadeve kot video konference vaša priljubljena razvada, obstaja bolj eleganten način, da se lotite zadeve, če pa smo povsem iskreni, leži njena privlačnost bolj v vohunskem potencialu. In da ne boste mislili, da zagovarjamo voajerizem kakršnekoli oblike.

PCFormatOcena

Majhna, učinkovita in modna

Kakovost slike pri slabi osvetlitvi ni najboljša

"Elegantna, kot so spletne kamere sploh lahko. Za zdaj to zadostuje."

80%

AVERTV USB 2.0

22.800 SIT AverMedia **EC, 01 434 10 27**

V prejšnji številki *PC Formata* ste si lahko ogledali notranjo TV kartico proizvajalca AverMedia, tokrat pa je na vrsti prenosna različica. AVer TV USB 2.0 je TV kartica za zajem televizijskega signala visoke ločljivosti (720 X 576), ki je namenjena predvsem notesnikom, preko vmesnika USB 2.0 pa omogoča gledanje in tudi snemanje televizijskih oddaj v različnih formatih MPEG. Programska oprema z urnikom snemanja, možnostjo zaustavitve prenosa v živo in sliko v sliki vas nikakor ne bo razočarala. O ostalih možnostih tukaj ne bi razglabljali, ker vseh ne bi mogli opisati – lahko le povemo, da se boste zaljubili v obliko.

PCFormatOcena

Izredna oblika, veliko možnosti

Visoka cena

"Kvaliteta, ki pa ima svojo ceno."

88%

PLEXTOR PX-807UF

100.128 SIT Plextor

V 20. številki PCFormata ste lahko brali opis Plextorjevega zapisovalnika DVD-jev, ki se razume z obema najpogosteje uporabljanima formatoma medijev, DVD+ in DVD-, tokrat pa smo si ogledali zunanjo različico tega istega pogona. PX-807UF zna 8x zapisovati medije DVD+R, 4x medije DVD-R, medije CD-R pa kar 40x. Če je seveda priklopljen na vodilo, ki podpira tako obsežne prenose podatkov (pri 8x zapisovanju prenos namreč znaša kar 11,8Mb/s). Priključnih možnosti je dovolj, saj ga je z računalnikom mogoče povezati tako preko vrat USB (seveda je podprt standard 2.0) in FireWire. Hitrosti branja, zapisovanja in prepisovanja torej proporcionalno padejo, če je zapisovalnik priklopljen na vrata USB 1.1, s standardom 1.0 pa se sploh ne želi solidno pogovarjati, vsaj kar zadeva zapisovanje ne.

Namestitev pogona poteka brez vsakih težav na katerem koli vodilu, saj ga je Windows XP nemudoma prepoznal in dodatno nameščanje gonilnikov oz. programske opreme ni potrebno. Pri branju medijev se je obnesel izjemno dobro, saj je brez vsakega napora pravilno zaznal in prebral tudi poškodovane medije. Pri zapisovanju PX-807UF prav tako ni izbirčen, saj je na testu prepoznal vse medije, ki smo jih zadegali vanj, med delom pa je tih kot miška, ne glede na vrsto medija.

Pri Plextorju pa so se potrudili tudi pri vizualni plati zapisovalnika, saj tako zapeljivo zaobljena naprava ne bo skazila videza še tako urejene mize, če je na tej le dovolj prostora, saj PX-807UF ni najmanjši.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Zapisovanje DVD+R: 8x, DVD-R: 4x, CD-R: 40x
Prepisovanje DVD+RW: 4x, DVD-RW: 2x, CD-RW: 24x
Branje DVD-ROM: 12x, CD-ROM: 40x
Priklop USB 2.0, FireWire
Dodatno *Nero Burning ROM, InCD, PowerDVD, PlexTools Professional, Pinnacle Studio 8SE*
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC H.and, 01 530 08 00

PCFormatOcena

Podpora obema standardoma, je hiter in tih

Draga rešitev

"Najboljši zunanji zapisovalnik DVD-jev, kar smo jih videli, a tudi najdražji."

80%

MOBILE CORDLESS HEADSET

25.000 SIT Logitech **www.logitech.com**

Ožičene slušalke imajo dva temeljna problema: prvi so viseče žice, ki se zlahka zapletejo v oblačila; drugi pa, da z njimi med hojo po cesti izgledate kot popoln norec, ki se očitno pogovarja z lastnim walkmanom. Ta brezžični model uspešno rešuje obe težavi, saj je zajeten in dovolj pisan, da ga vsi opazijo, hkrati pa nima nobenih opletajočih delov. Za nekoga, ki ima dolg obraz – na primer Gregor Mraz – Logitechov mikrofon, pri katerem lahko zvok tudi izklopite, ne seže na drugo stran, priročen pa je žepni polnilec, čeprav sta vtič in kabel okorna; dobrodošla pa bi bila tudi žica, ki bi jo bilo mogoče skriti.

PCFormatOcena

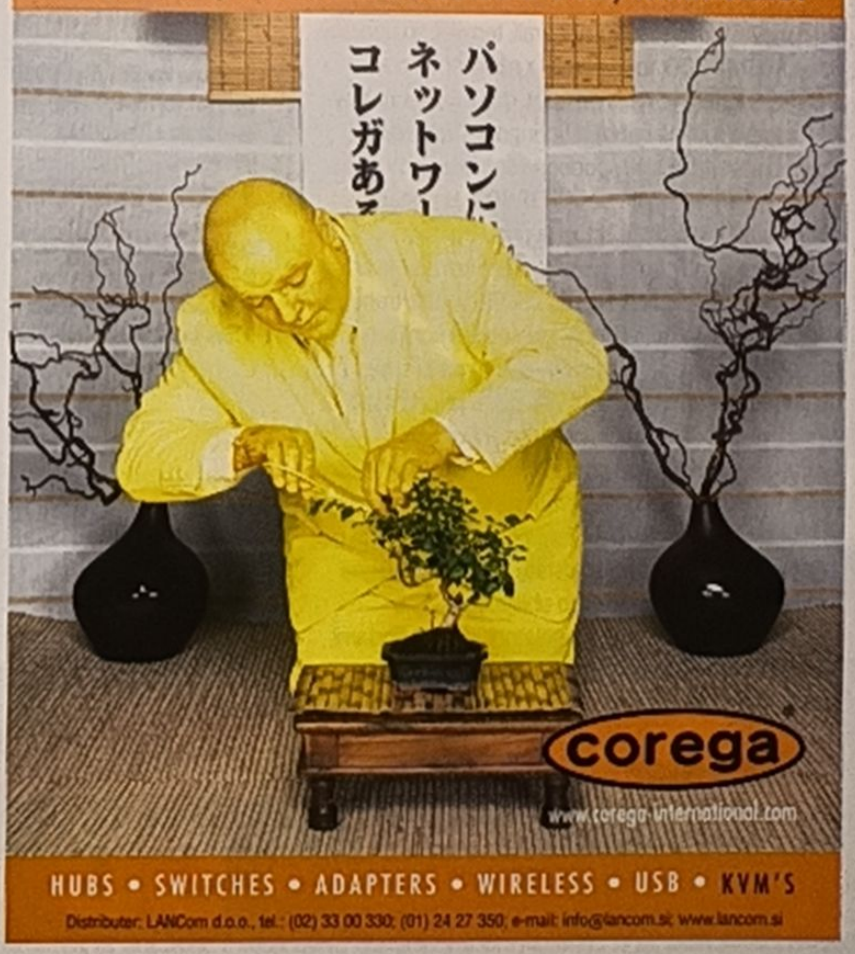
Dobro oblikovanje in udobnost pri nošenju

Visoka cena in občasno oslabljeno polnjenje

"Brezžični model, ki ga bodo vsi opazili, ličen in drag"

75%

STARODAVNI JAPONSKI PREGOVOR
MODREC VE, DA KDOR Z DRUGIMI DELI, NIMA SKRBI



HUBS • SWITCHES • ADAPTERS • WIRELESS • USB • KVM'S

Distributer: LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

PCPLUS AQUARIUS

499.900 SIT Acord-92

Mislite, da so uporabniki vodnih hlajenj le zanesenjaki, ki sami modificirajo ohišja, polivajo vodo po procesorju in spijo v delavnici, polni bakra? Ah, kje pa, prodajajo se kompletni sistemi vodnih hlajenj. Ne samo, da so kompleti na voljo že pri nas, prodajajo se tudi celotni sistemi, ki so opremljeni z vodnimi hlajenji.

Slovensko podjetje Acord-92 nam je v test poslalo enega takšnih sistemov. Seveda je sistem s pridom upošteval vodno hlajenje, zato niso v test poslali neke počasnele, temveč najhitrejši sistem, ki ga je trenutno mogoče sestaviti. Pod bakrenim pokrovom vodnega bloka se je namreč skrival Intelov Pentium 4 3,2GHz. Pri osnovni plošči niso komplicirali, temveč so uporabili Asusovo P4P800, torej ploščo z naborom čipov 865PE, s katero je Asus dokazal, da lahko tehnologija PAT uspeva tudi na naborih Springdale. Takšnemu sistemu seveda pristoji spodobna količina pomnilnika, zato je tega kar 1 Gb, in sicer DDR400, ki prihaja v obliki dveh modulov 512Mb, da pride do izraza podvojena širina pomnilnika. Vgrajeni trdi disk je eden izmed naših favoritov, Seagate 120Gb S-ATA, trenutno najtišji disk na tržišču, čeprav ga nekateri konkurenti po hitrosti prekašajo. Tako zmogljiv sistem pa bi si bilo nesmiselno omisliti, če ne bi vključeval še primerno zmogljive grafične kartice, zato so vanj vgradili GeForceFX 5900 Ultra podjetja Asus, podrobnejši opis same kartice pa lahko preberete na strani 48. Vgrajen je tudi zapisovalnik DVD-jev, saj postajajo ti čedalje bolj zanimivi in tudi dostopni splošnim množicam. Krona vsega pa je povsem prozorno ohišje, primerno opremljeno z osvetljenimi ventilatorji in LED diodami, da bodo tudi vaši gostje imeli kaj od takšnega sistema – pa čeprav le polna usta sline. **Andrej Potočnik**

→Podrobnosti

Osnovna plošča Asus P4P800
Procesor Intel Pentium4 3,2GHz
Pomnilnik 1 GHz DDR400
Trdi disk Seagate 120Gb S-ATA
Grafična kartica Asus 9950
Ohišje Midi Tower z LED osvetlitvijo +2 sistemska ventilatorja
Hlajenje Vodno, Titan DWC-A1
Optične enote DVD+/-RW, DVD-ROM
Na spletu *www.acord-92.si*
Prodaja PC Plus

PCFormatOcena

Vrhunski sistem za igranje in delo

Cena žal dosega pol miljona

"Sanje vsakega računalničarja, smrt vsakega transakcijskega računa."

90%

AIWA BMZ-K1

ok. 71.400 SIT Aiwa

Konvergenca domačih naprav napreduje z vso hitrostjo zgrešenih sanj in vedno več je spodletelih poskusov združevanja trenutne neandertalske tehnologije, kot je hi-fi in druga bela tehnika, z veličastnostjo PC-ja. Aiwin BMZ-K1 se loteva prav tega podviga, in sicer tako, da je napravi ljubeče priložen USB kabel, s katerim lahko računalnik povežete s sprednjo stranjo stolpa.

Sprva nas je ta naveza razočarala, saj je zmožna predvajati le zvok z računalnika na glasbenem stolpu. Nato pa smo presenečeni odkrili, da je zvok praktično CD kvalitete – od glasbenega stolpa pa več skorajda ni mogoče pričakovati. Če si torej zaželite digitalnega radia, glasbe ali kakršnega koli zvoka, ga lahko preprosto poženete na PC-ju. Kot bi imeli strašno fin avdio izhod.

Kako se pa obnese kot glasbeni stolp? 100W RMS je vsekakor impresiven podatek in pomeni, da bodo zvočniki prijetno bobneli, na testu pa se zvok do res visokih jakosti ni popačil. Izmenjevalnik za pet CD-jev je počasen pri branju in izmetu, kasetofon je za uporabnike PC-jev čisto odvečen dodatek, postavitev vrat USB na sprednjo stran naprave pa je praktično perverzna.

Sprednja stran glasbenega stolpa daje vernovski občutek in prav predstavljamo si kapitana Nema, kako modro strmi v kontrole in odločno pritiska na gumbe. Gre za tipično Aiwino kičasto oblikovanje, ki je razdelilo potrošnike v dve skupini – prva je absolutno navdušena, druga pa zgrožena.

Večina glasbenih stolpov omogoča priklop računalnika, čeprav boste pri večini prisiljeni žrtvovati kvaliteto zvoka. Če potrebujete kaj bolj funkcionalnega, vrzite oko po Streamiumu, če pa nujno potrebujete normalen glasbeni stolp, ki se na PC priključi preko vrat USB, pa boste s tem zadeli terno. **Dan Griliopoulos**

→Podrobnosti

Izhodna moč 100W
Vključuje Grafični izenačevalnik (3-pasovni, način 5+1), a/v vhod spredaj, digitalni sprejemnik FM/AM, navpično režo za 5 CD-jev, predvajanje CD-R/RW in MP3, kasetofon s samodejnim premikanjem glave, dvojni nizkotonec (14cm), zvočnike
Na spletu www.eu.aiwa.com

PCFormatOcena

Mogoče bodo vsi zvočni sistemi v prihodnje vključevali USB

Ni ravno fantastičen, videz je stvar okusa

"Cenovno ugoden sistem s solidnimi komponentami, čudnega izgleda in vrati USB."

73%

DIGITAL PROJECTOR XB31

805.000 SIT HP **DISS 01 420 55 06**

HP-jev XB31 je na srečo malček samo po velikosti. S svetilnostjo 1.500 lumnov in kontrastom 1.800:1 zagotavlja jasno sliko tudi v osvetljenih sobah, in se še posebej izkaže pri poslovnih predstavitvah. Slika je dovolj ostra tudi za branje manjšega testa, projektor pa se samodejno sinhronizira na izvor slike ter vhodno ločljivost, čeravno je pri Sonyjevem CP6 sinhronizacija potekala bolje.

V kolikor pa želite projektor uporabljati doma, boste našli boljšo rešitev. XB31 sicer prikaže natančne sivine, pa tudi odtenki črne pri filmih DVD so pohvale vredni, vendar pa za ultimativno prenosljivost plačate visoko ceno. Za precej manj denarja so na voljo projektorji s podobnimi zmogljivostmi, pa četudi nekoliko večjih dimenzij.

PCFormatOcena

Odlična slika, majhne dimenzije

Cena, slab zvok

"Odličen prenosni projektor, vendar s previsoko ceno."

78 %

LOGITECH Z-3

31.327 SIT Logitech **IZISHOP.NET**

Najnovejši sistem zvočnikov 2.1 iz Logitechovih laboratorijev je ličen komplet dveh aluminijastih satelitov in v svetel les odetega nizkotonca. Sistem ne bi mogli uvrstiti med najglasnejše, je pa reprodukcija zvoka odlična. Tudi pri najvišjih jakostih zvok ni popačen in visoki toni so jasni in dobro izraženi. Tudi na nizkotoncu lesen obod izboljša izkušnjo. Ožičen daljinski krmilnik je skorajda odveč, glede na to, da sta na njem le potenciometer za nastavljanje jakosti in gumb za izklop – še jakost nizkotonca je mogoče nastavljati samo na samem zvočniku, kar je nadležno. Če k temu prištejemo še ceno, za katero bi si lahko omislili sistem 4.1 ali 5.1 in ocena je čisto razumljiva.

PCFormatOcena

Odličen zvok, kvalitetna izdelava

Zasoljena cena, nerodno krmiljenje

"Odličen sistem 2.1, a je zahtevana cena vseeno previsoka."

73 %

www.acer-ee.com

TRAVELMATE 290 SERIJA

VSE KAR POTREBUJETE
DA STE POVEZANI

centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional za mobilno računalništvo.

TRAVELMATE 290

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
  - Intel® Pentium® M procesor 1.3GHz
  - Integriran Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b priklop na brezžično omrežje
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 15.0" XGA TFT ekran
- Disk 30GB
- Grafika do 64MB 3D AGP DVMT
- 512MB DDR RAM
- DVD-RW ali DVD/CD-RW combo pogon
- S-Video out priključek
- Do 5 ur avtonomije
- 2 leti standardne garancije
- Prvo leto "International Travelers Warranty"

NOVO

Omejena ponudba

Za več informacij kontaktirajte:
sales@acer-ee.com

406.434,00

Priporočena cena za model z DVD/CD-RW. CENA JE V SIT IN VKLJUČUJE DDV.

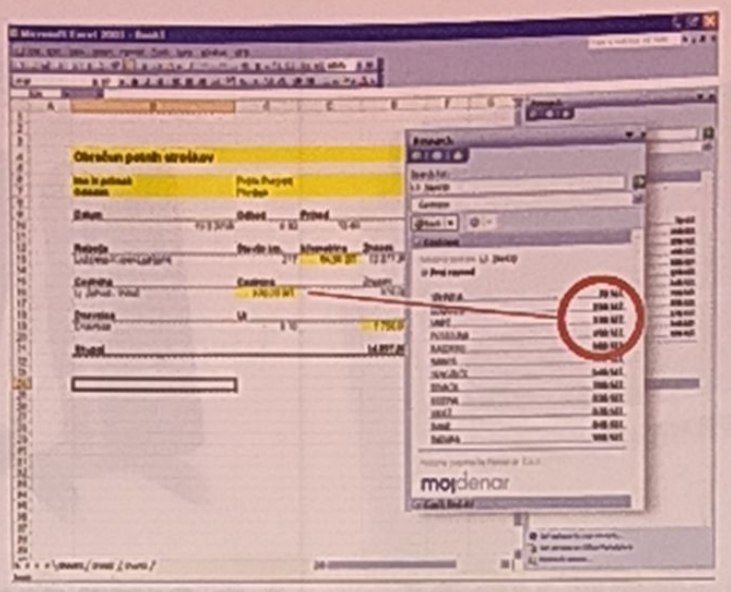
acer Empowering People

Distributer:
TrendNet d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, 03-586 30 33, www.trendnet.si.

Pooblaščeni prodajalci:
Celje: Merkur d.d., Mariborska cesta 7, 03-543 21 97, www.merkur.si Gornja Radgona: Smart s.p., Cankarjeva 16, 02-564 81 50 Kamnik: E-misija d.o.o., Ljubljanska cesta 21d, 01-830 35 30, www.e-misija.si Koper: Tvis d.o.o., Ulica II. Prekomorske brigade 22/A, 05-627 12 97, www.tvis.si Laško: Teal d.o.o., Kidričeva ulica 5, 03-734 00 70, www.teal.si Ljubljana: Harvey Norman Trading d.o.o., Letališka 3d, 01-585 50 00 - ISG d.o.o., Avčinova 12, 01-309 16 81, www.isg.si - Uninet d.o.o., Celovška cesta 122, 01-583 76 30, www.uninet.si - Vicoma d.o.o., Šmartinska cesta 152, 01-520 04 90, www.vicoma.si Maribor: Birostroj Computers d.d., Miadinska ulica 3, 02-234 78 00, www.birostroj.com - Hermes Oprema d.o.o., Kardeljeva cesta 94, 02-320 52 84, www.hermes-oprema.si - RoLAN d.o.o., Jadranska cesta 27, 02-300 13 00, www.rolan.si Ptuj: PCS Computers d.o.o., Osojnikova cesta 21, 02-780 02 60, www.pcs-slo.com Rečica ob Savinji: 2-bit d.o.o., Rečica ob Savinji 143, 041-73 29 11, www.2bit.si Slovenj Gradec: Miron d.o.o., Ronkova 4/2, 02-883 91 20,

→Podrobnosti

V paketu *Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, Publisher, InfoPath*
Potrebuje P133, 128Mb, Windows 2000/XP
Na spletu www.microsoft.com
Prodaja DISS, 01 420 55 06



OFFICE 2003 PROFESSIONAL

144.696 SIT Microsoft

Bodimo iskreni – Microsoftov pisarniški paket *Office* je nujno potreboval pošteno predelavo. Od prve združitve programov v *Officu 95* smo bili sicer priča kar nekaj predelavam in preoblekam programov, a smo od njih dobili več ali manj samo nadležne *Officove* pomočnike, ki so nas začeli dolgočasiti ali nam resno piti živce po petih minutah, in *Officovo* vrstico bližnjic, ki je po nepotrebnem zasedala prostor na namizju in je skoraj nihče ni znal pošteno uporabljati. Uporabniki, vajeni prejšnjih različic, v novih inkarncijah paketa novih možnosti skorajda niso uporabljali in so te le žalostno samevale na disku, verjetno zadovoljne, da je bil nekdo pripravljen odšteti nesramno veliko denarja zanje.

Z novim *Officom* pa se bo vse skupaj korenito spremenilo. Seveda je bil novi paket deležen vizualne preobleke, ki pa ne prispeva veliko k funkcionalnosti. Še najmanj sprememb je doživel *Word*. Nov pogled, posebej namenjen branju, je zanimiv dodatek, najbolj pa navdušil skupna možnost sistema, da je mogoče znotraj vsakega programa iskati po internetu – vključenih je celo kar nekaj spletnih enciklopedij in slovarjev, seveda pa je na račun večje prilagodljivosti mogoče dodati lastne. Zadeva se imenuje Research Task Pane in je resnično uporabna. Sicer boste ta stranski okvir našli v vseh aplikacijah, pa je resnično uporaben le v *Wordu*, saj boste drugje le redko potrebovali informacije, ki jih ponuja.

Tudi drugi programi so bili deležni prenove. V *Excelu* statistične formule dejansko delajo, *PowerPoint* omogoča predvajanje celozaslonskega videa v predstavitvah, v *Access* pa lahko ustvarite varnostno kopijo zbirke, na kateri delate, medtem ko je ta odprta, javljati zna napake v obrazcih ter celo predlaga rešitve. *Publisher* se ponaša s kar desetimi novimi predlogami, tako da jih je sedaj skupno kar 45.

Pravi pogled

Outlook 2003 je tisti del paketa, ki nas je najbolj navdušil. Programsko okno je sedaj razdeljeno v tri navpične okvirje. V prvem so opravila in mape, v drugem prejeta pošta, ki jo program samodejno razporedi po dnevih, tretji okvir je pa okno za predogled oz. branje e-pošte. Vključen filter za neželeno pošto svoje delo že brez prilagajanja precej dobro opravi, seveda pa ga je čisto enostavno mogoče prirediti po lastnih željah in potrebah. Pomembna e-sporočila je mogoče označevati z zastavicami različnih barv, tako da jih je enostavneje razporejati. Do sedaj je bilo za nadaljnje delo sporočila mogoče označevati le z eno samo zastavico, pa še ta ni bila ravno najboljša rešitev. Edino, kar manjka temu sistemu, je možnost dodajanja tekstovnih oznak zastavicam ali kakšna dodatna oblika razporejanja le-teh, saj si bo potrebno zapomniti, čemu ste določenemu sporočilu nadeli zastavico določene barve.

Pisarna, kot se šika

Bodimo iskreni – *Office 2003* prvenstveno ni namenjen domačim uporabnikom, saj bodo ti izkoristili le majhen delček vsega, kar paket ponuja. Tudi manjše pisarne, kjer skupinsko delo ni nuja, si bodo z nakupom delale le dodatne nepotrebne stroške, sploh če že imajo katero od predhodnih različic *Office*. Najnovejši *Office* bo prav zaživel v podjetjih in delovnih skupinah, ki bodo izkoristile vse nove možnosti, vsem ostalim uporabnikom pa priporočamo, da naj s tako drago nadgradnjo še počakajo. Ko boste imeli priložnost nadgraditi samo *Outlook*, pa ne pomišljajte.

PCF

PCFormatOcena

- Resnično povezan paket, Outlook 2003 navduši
- Zahteva Windows 2000 ali XP

"Najbolj funkcionalen pisarniški paket doslej, ki pa bo pustil zajetno luknjo v vašem proračunu."

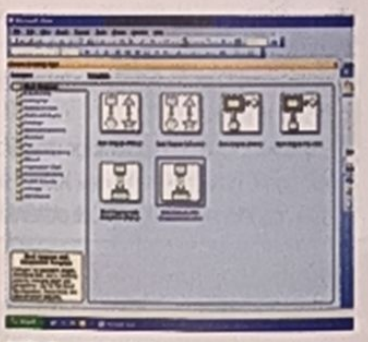
90%

Pa ostali?

Microsoft skriva v rokavu še nekaj programov, ki niso del paketa *Office*.

OneNote 2003

Prvo, in najbolj simpatično orodje, ki ni vključeno v sam paket *Office* je *OneNote*, namenjeno je pa organizaciji zapiskov, narejenih na namiznem računalniku, notesniku, dlančniku ali tabličnem PC-ju.



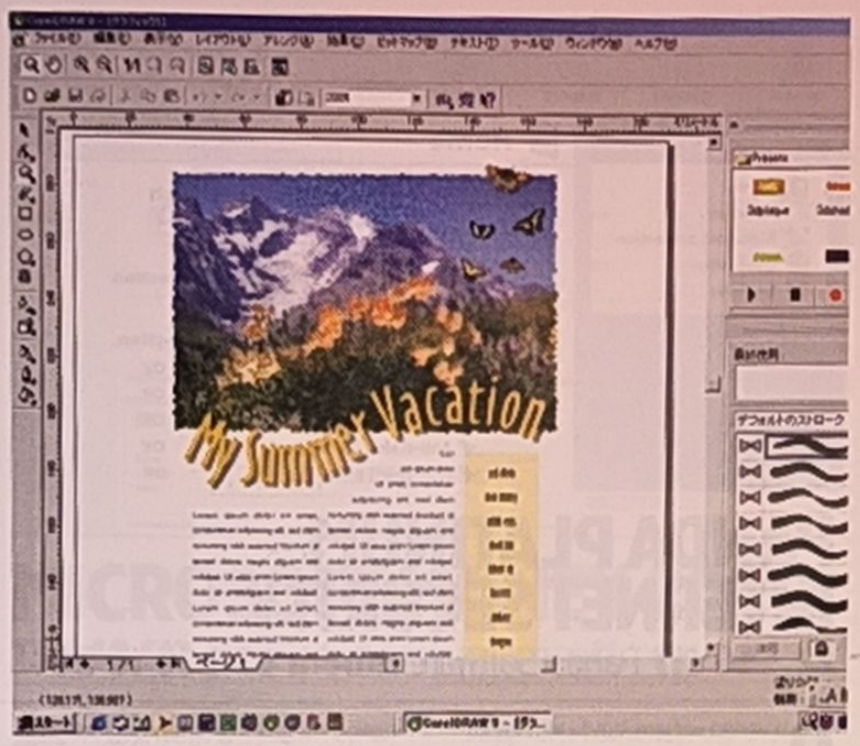
Visio 2003

Visio je orodje za ustvarjanje poslovnih diagramov, ki domačim uporabnikom ne bo kaj koristilo, ga bodo pa veseli vsi, ki morajo kakšni stranki kdaj kaj "narisati".

FrontPage 2003

FrontPage se je z novo različico otresel poenostavljenega oblikovanja in daje več možnosti "resnemu" ustvarjanju za splet, čeprav niti z novim pristopom ne bo ogrozil *Dreamweaverja*.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna



COREL DRAW ESSENTIALS 2

18.500 SIT Corel

Ob imenu Corel v trenutku pomislimo na aplikacije za obdelavo računalniške grafike, v primeru *Draw Essentials 2* pa se od tega področja niti najmanj ne oddaljimo.

Kot že ime pove, zajema ta programski sveženj orodje za vektorsko grafiko, kakšnega smo pri tem podjetju vajeni. *Draw Essentials 2* je v veliki meri povzet po *Corel Draw 9* (ta paket je dočakal že različico 11), novost pa predstavljata paketu priloženi orodji za arhiviranje in obdelavo slik, *Corel Photo Album* in *Photobook* (naslednik *Photopainta*). Slednja sta s stališča uporabnosti namenjena manj veščim, saj v nobenem pogledu ne moreta konkurirati močnejšemu orodju, kot je, na primer, *Paint Shop Pro 8*. Ob nekaterih pomanjkljivostih pa v *Photobooku* velja izpostaviti soliden nabor sit in posebnih učinkov, ki bodo navdušili tudi največje ljubitelje kiča. Paketu sta priložena še dva CD-ja, imenovana *The Big Box of Art* podjetja Hemera, ki ponujata 100.000 predlog (slik, animacij...) in zagotavljata veliko ponatisov božičnih voščilnic. *Quick Start Manager* pa omogoča hiter dostop do vaših projektov.

Zaključek: treh programov v svežnju – enega za vektorsko grafiko, enega za arhiviranje fotografij in enega za obdelavo slik – ne ponuja noben konkurent, arhiviranje in obdelava slik pa nikakor nista na najvišji ravni. Paket torej ne bo spreobrnil izkušenih uporabnikov drugih programov, vendar se izkaže kot solidna izbira za nove in občasne uporabnike.

PCF

→Podrobnosti

Ponuja Corel Draw Essentials 2 za vektorsko grafiko, Corel Photobook za urejanje slik, Corel Photoalbum za arhiviranje in organizacijo fotografij, Quick Start Manager za hiter dostop do projektov, Hemera The Big Box of Art (100.000 clipart predlog), čez 250 šablon ter 500 pisav in simbolov
Na spletu www.corel.com
Prodaja CHS, 01 280 66 00

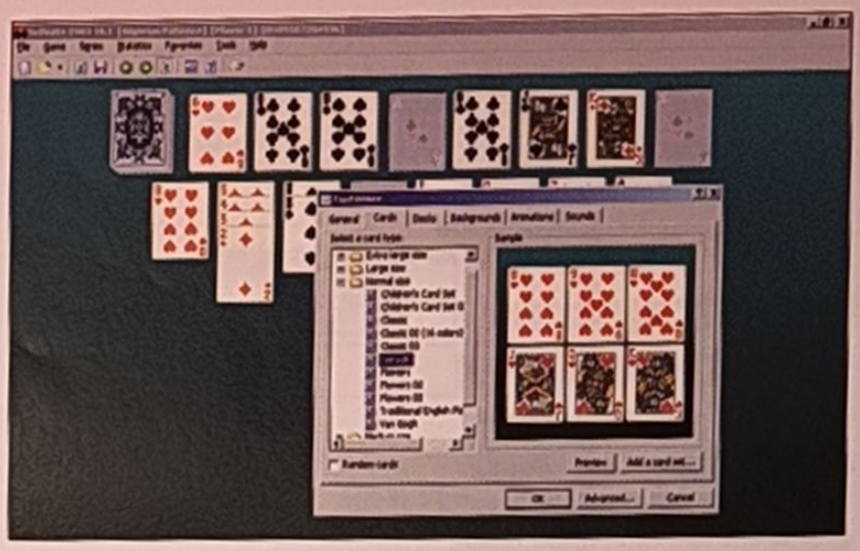
PCFormatOcena

Trije programi za ceno enega

Pomanjkljivosti pri arhiviranju slik

"Osnove računalniške grafike se lahko naučite po dostopni ceni."

84%



SOLSUITE 16.2

3.950 SIT TreeCardGames **www.solsuite.com**

Vsi ljubitelji pasjanse na tisoč in en način ta paket iger s kartami že verjetno poznajo, saj gre za že nepogrešljiv inventar vsakega igralnega samotarja. Komplet ponuja 384 različnih pasjans, kar z vsemi možnimi razporedi kart in situacij pomeni mesece veselja. Če se vam seveda ljubi učiti pravil za še tako bizarne igre, za katere močno sumimo, da so si jih pri TreeCardGames kar izmislili, in če vas ne moti, da je večina iger le variacija na že znane teme. Število iger je namreč preprosto previsoko, da bi se človek lahko zbrano odločil za eno, kljub temu, da so za vsako igro na voljo dovolj podrobna in jasna navodila.

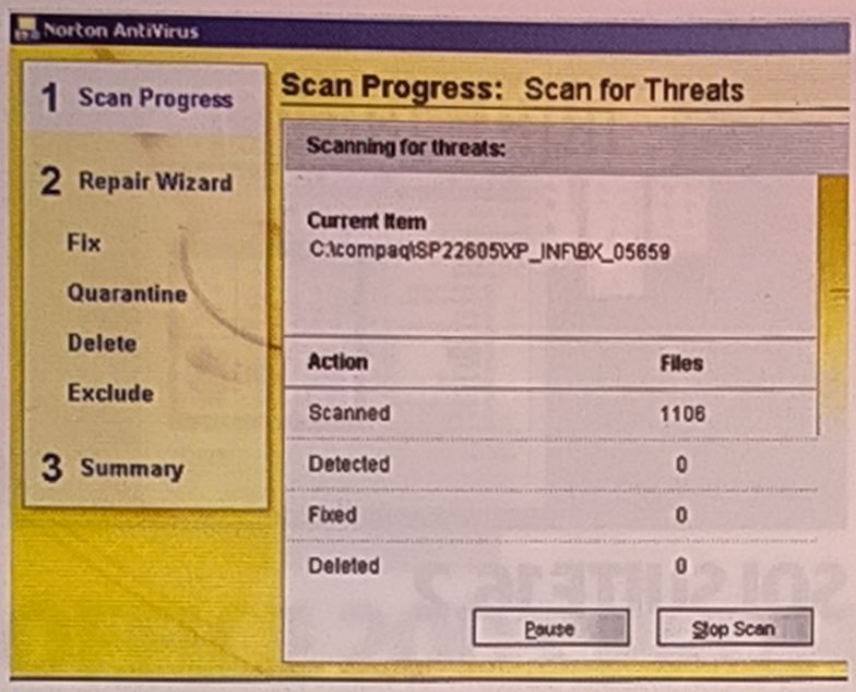
PCFormatVerdict

Obsežne statistike, dobra navodila

Veliko iger si je preveč podobnih

"Pasjanse za vse obupance, ki pa bodo večino le zmedle."

70%



NORTON ANTIVIRUS 2004

22.079 SIT Symantec

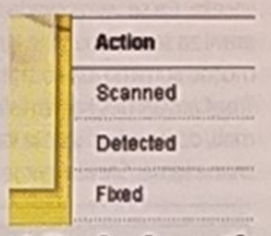
Symantec je podjetje, ki ga ni potrebno posebej predstavljati, še manj pa je tega potreben program *Norton Antivirus*. Z različico 2004 pa je *Norton Antivirus* dobil nov zalet in postal bolj vsestransko orodje za zaščito, kot v preteklih različicah.

Kot v preteklih različicah, bo *Norton Antivirus* tudi v tej sproti pregledoval vse diske, ki mu jih določite, elektronsko pošto in vašo dejavnost na internetu, vključno z najbolj priljubljenimi programi za takojšnje sporočanje *AOL Instant Messenger, Windows Messenger* in *Yahoo! Messenger*. Žal še vedno ni podprt MSN Messenger, dobrodošla pa bi bila tudi podpora za vedno popularnejši *Trillian*.

Najbolj dobrodošla noviteta v tej različici pa je možnost zaznavanja in blokiranja še drugih kosov programske kode, ki sicer neposredno ne ogrožajo vaše varnosti, a so kljub temu nadležni. Govorimo o spywaru, adwaru, t.i. "klicalnikih" (dialers) in podobnih, z rednimi nadgradnjami pa svoje delo odlično opravlja. *NAV 2004* zna sproti pregledovati tudi vsebino stisnjenih datotek, kar smo preverili na arhivih ZIP, RAR, ARJ in ACE, če najde virus, pa zna iz arhiva odstraniti tudi samo okuženo datoteko.

Pri Symantecu so za *NAV* uvedli aktivacijo izdelka, ki bi naj zmanjšala možnost piratiziranja programske opreme. Postopek je enostaven in ga na istem računalniku lahko tudi večkrat ponovite, če boste morali program ponovno namestiti. Nastavitev programa je ogromno, tako da ga lahko povsem priredite lastnim potrebam – lahko mu dovolite, da samodejno izvaja svoje delo v ozadju ali pa da vas sproti obvešča o vsem, kar počne. Je pa res, da je *NAV 2004* počasnejši od pretekle različice – a je temu primerno temeljit.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Novsti Zaščita pred adwarom, spywarom, klicalniki, programi za vdiranje
Na spletu www.symantec.com
Prodaja CHS, 01 280 66 00

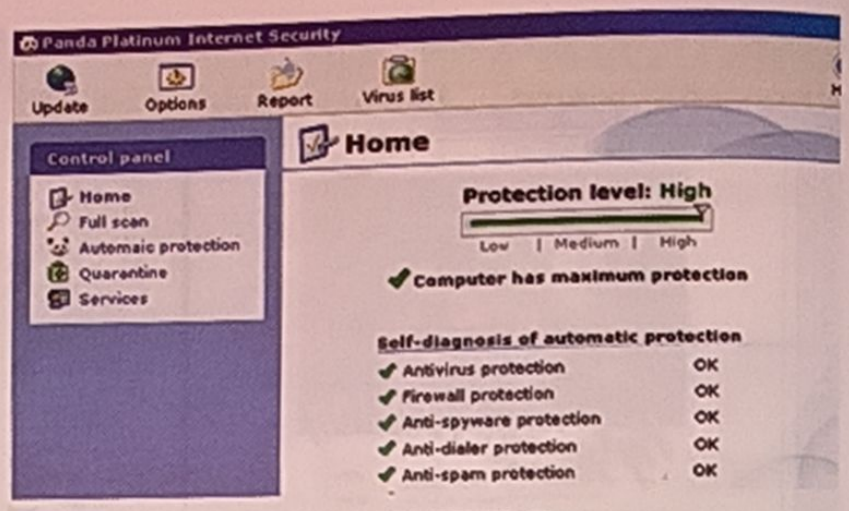
PCFormatOcena

Temeljit, prilagodljiv, uporabniku prijazen

Počasen, ni podpore za MSN Messenger

"*NAV 2004* je vsekakor eno najbolj vsestranskih orodij za zaščito na trgu."

88%



PANDA PLATINUM INTERNET SECURITY

22.546 SIT Panda Software **Ribera 07 346 10 20**

Ob vedno večjem številu virusov in drugih nevarnih kosov programske kode, so redne nadgradnje zaščitnih rešitev logična odločitev vseh proizvajalcev tovrstne programske opreme. Paket podjetja Panda Software združuje protivirusni program in programski požarni zid. Obe komponenti paketa se dobro obneseta, le protivirusna zaščita očitno ne vključuje nekaterih res starih virusov, ki jih program le zazna in da okuženo datoteko v karanteno ali jo izbriše. Če redno nadgrajujete katero od starejših različic istega programa, nadgradnja ni nujna, vsem nezaščitenim uporabnikom, ki se igrajo z usodo podatkov na diskih, pa *Pando* toplo priporočamo.

PCFormatOcena

Zmogljiv in nastavljiv programski paket

Prisveja si kar nekaj sistemskih sredstev

"Najnovejša različica Pande utrjuje zaupanje vanjo."

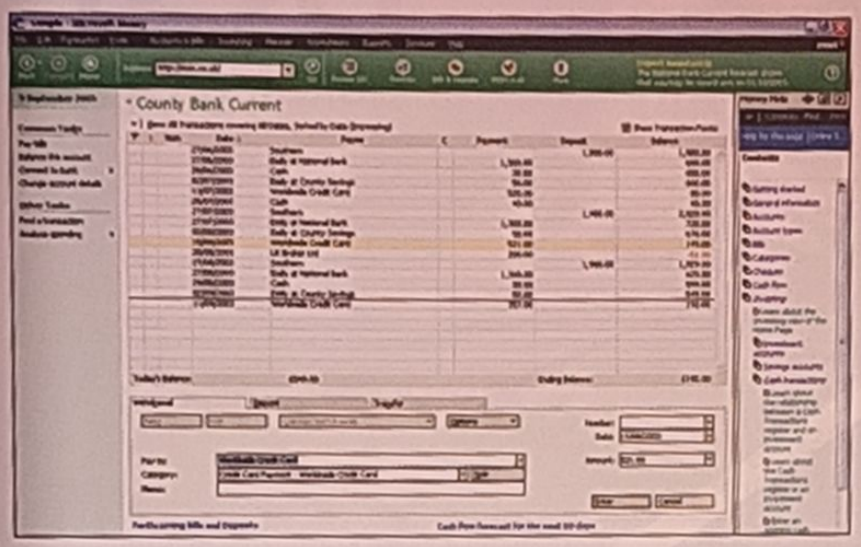
80%

SPEED LINK
APHRODITE

Cena: 15.900 SIT
Zvočniki Aphrodite Surround-System 5.1 900W

Zastopstvo in prodaja:
rodocomp
Mariborska cesta 3
2366 Muta
tel: 02 87 61 290
fax: 02 87 61 143
e-naslov: prodaja@rodocomp.si

internetna trgovina: www.rodocomp.si



MICROSOFT MONEY 2004

13.940 SIT Microsoft **www.microsoft.com**

Seveda je mogoče z lastnim denarjem upravljati tudi na hrbtni strani škatlice cigaret – v svetu, kjer so cigaretne škatlice dimenzij A4, a ob davkih, pokojninah, delnicah, prihrankih, obrestih, karticah, različnih računih in še čem, preprosto ni zamenjave za računalnik. *Money 2004* zna upravljati s katerim koli aspektom vaših zasebnih financ, istočasno pa je tako enostaven za uporabo, da bo znal še tako računalniško nepismen tehnofob hitro vnesti potrebne podatke. Serija zmogljivih, čisto novih funkcij, kot je načrtovanje odpravljanja dolgov vam zagotavlja, da bodo prave in točne informacije vedno na voljo. Žal ni pripravljen za slovensko tržišče.

PCFormatOcena

↗ Lahko razumljiv, upravljanje z računi
↙ Malo bank omogoča poln dostop preko interneta

"Popoln način za upravljanje s financami brez napora." **85%**

PAGEPLUS 8 PDF EDITION

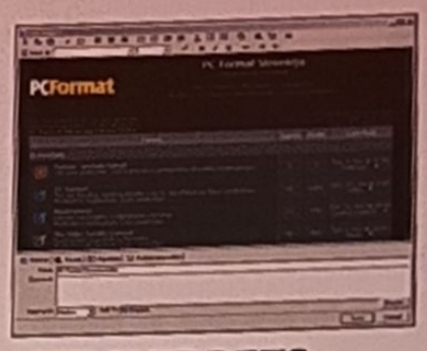
34.000 SIT Serif **www.serif.com**

Vsem prednostim navkljub je lahko kodiranje v HTML-ju stvar poskusov in napak – kar je na vašem računalniku izgledalo mojstrovina, bo drugje ogabno skropucalo. Serifov *PagePlus 8* ponuja programsko opremo za namizno založništvo z možnostjo shranjevanja v format PDF. Tudi če nikoli niste uporabljali formata PDF, gre še vedno za eno boljših orodij za namizno založništvo na trgu.

PCFormatOcena

↗ Ogromno možnosti, cenejši kot *MS Publisher*
↙ Pomanjkljiva združljivost z drugimi datotekami

"Odličen paket, a ni nujen za domače uporabnike." **85%**



NET SNIPPETS

15.990 SIT Net Snippets **www.netsnippets.com**

Shranjevanje vsebine spletnih strani je pogosto neprijetno početje. Če si želite ustvariti pošteno referenčno knjižnico za kakšno raziskavo, potrebujete orodje, ki vam bo to delo olajšalo in *Net Snippets* je kot nalašč za takšna opravila. Shraniti zna celotno spletno stran, del strani ter slike na strani. Vsakemu shranjenemu delu strani lahko dodajate komentarje in jim dodelite lastna imena in dodatne informacije, po vseh teh kriterijih pa lahko med njimi tudi iščete.

PCFormatOcena

↗ Enostavna uporaba, veliko možnosti
↙ Obupno draga rešitev

"Odlično referenčno orodje, a odločno predrago za domačega uporabnika." **65%**

MICROSOFT ENCARTA 2004 PREMIUM SUITE

21.871 SIT Microsoft **www.microsoft.com**

Encarta si je prislužila častitljiv naziv ene najboljših enciklopedij za PC – vključuje gigabajt za gigabajtom zgodb, tem, podatkov o ljudeh in krajih, ki bi jih kadar koli potrebovali. Po svetu ga skoraj ni več računalnika, ki ne bi imel *Encarte* že prednameščene, in ne šole, ki je ne bi imela nameščene na vsakem razpoložljivem računalniku. Izdaja *2004* prinaša neverjetno količino obnovljenih podatkov in celo visoko kvalitetnih video posnetkov s kanala Discovery Channel. Če ste *Encarto* že kdaj uporabljali, veste, kaj lahko pričakujete – če je še niste, je čas, da ugotovite, kaj zamujate. Nujen nakup za vse gostilniške vsevede s kilometrskimi luknjami v znanju.

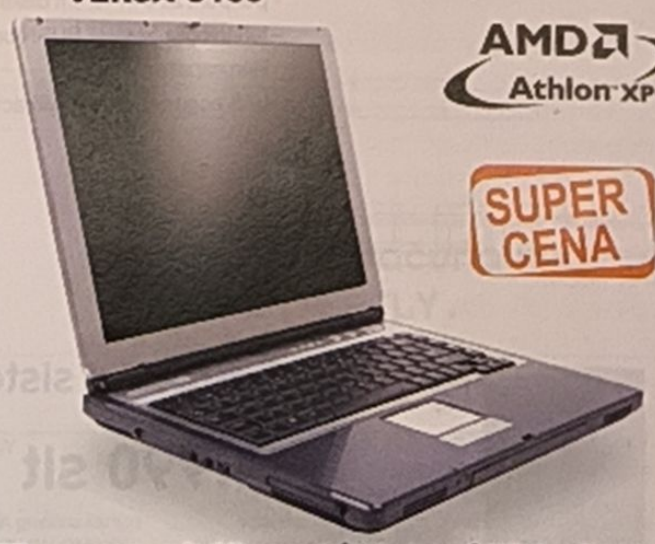
PCFormatOcena

↗ Cel svet v vaši dlani
↙ Najbrž če imate kakšno različico

"Internet jo sicer prekosi, a gre še vedno za odlično enciklopedijo." **90%**

Vaš novi partner NEC

VERSA C160



AMD Athlon XP-M

SUPER CENA

NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

Za domačo in poslovno uporabo

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 1 leto garancije

NEC VERSA C160

299.900 SIT

- Mobile AMD Athlon™ XP procesor 2200+
- 256 MB DDR spomina, trdi disk 40 GB
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW enota
- ATI 340M 32MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56K modem,
- LAN 10/100, Firewire
- Li-Ion baterija, Free Dos
- Teža 2,9 kg

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade, Rolan

Naj bodo najugodnejše cene samoumevne.

BOF, BTC City, Ljubljana

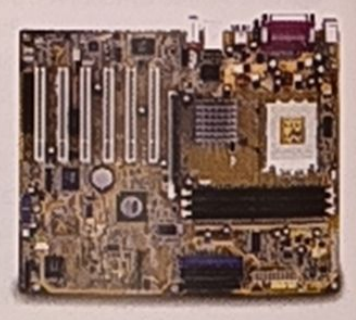
Novi lepši svet elektronike

DVD-RW / CD-RW zapisovalnik LITEON

LDW-411 S-02

35.990 sit

- snemanje v vseh znanih formatih
- DVD+R/ RW 4x / 4x (5400 kB/s)
- DVD-R/ RW 4x / 2x (5400/ 2700 kB/s)
- CD-R/ RW 40x / 24x (6000 / 3600 kB/s)
- hitro branje CD /DVD 40x / 12x (6000 / 16200 kB/s)
- IDE (PIO 4, U-DMA 2)
- podpira vse znane zapise
- podpora za 8 in 12 cm diske
- tehnologija SMART BURN preprečuje Buffer Under Run napake
- VAS pogon zmanjšuje vibracije pri branju in snemanju



Matična plošča ASUS

A7V600

24.990 sit

- procesorsko podnožje A za AMD procesorje
- vezni nabor VIA KT600
- FSB 400/333/266/200MHz
- pomnilniške reže 3 x 184-pin DIMM (PC2700/2100 DDR SDRAM, PC3200 do 2x DIMM)
- razširitvena mesta 1 x AGP 8X, 6 x PCI, 1 x ASUS WIFI
- krmilnik 2 x UltraDMA 133/100, 2 x S-ATA (RAID 0, 1)
- vgrajena zvočna kartica ADI AD1980 (S/PDIF out)
- gigabitna mrežna kartica 3Com 3C940
- odlična za navijanje (programsko nastavljanje vseh parametrov)
- obilica priključkov (1x paralelni, 1x serijski, 2 x PS/2, 1 x audio, 4 x USB 2.0, 1 x RJ-45)
- Award BIOS, 2 MB flash ROM
- ATX (30.5cm x 24.5cm)

Surround sistem ELTA

8886 CLS

14.990 sit

Aktivni 5.1 surround zvočniki Elta bodo navdušili vse ljubitelje računalniškega domačega kina, čeprav so primerni tudi za priklop na DVD ali TV. Nemška kakovost zagotavlja odličen zvok, kar potrjuje tudi moč 800 W PMPO ali 50 W RMS (25 W nizkotonec, 5 W centralni in satelitski zvočniki). Centralni zvočnik je tudi magnetno zaščiten. Mere nizkotonca so 130 x 300 x 285 mm, satelitskih zvočnikov 90 x 90 x 100 mm in centralnega zvočnika 180 x 90 x 100 mm. Skupna masa je 7,1 kg. Vsi zvočniki razen nizkotonca so dvosistemski in tako zagotavljajo popolno frekvenčno pokritost. Možnost priključitve je 6 x RCA za surround in 2 x RCA za stereo signal. Z daljinskim upravljalnikom pa je zagotovljen popoln nadzor.

i svetovanje

Najboljše za vaš dom in žep.

Ob tako obsežni ponudbi, razstavljeni v prodajnem prostoru centra BOF, je verjetno težko izbrati najprimernejši televizor, glasbeni stolp, računalnik in ostalo opremo za vaš dom. Naši svetovalci vam bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti pomagali do pravega izbora, ki bo povsem odgovarjal vašim potrebam, željam in zmožnostim.

Bofex d.o.o., Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, poštovna enota BOF, BTC Hala 18, , tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si; Ponudba velja do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene. Beže, november 2003.

Začuti ritem. Bodi bof.

Osebni računalnik DTK
CUATRO P4-2660

144.990 sit

- matična plošča PRM6714 GVML (3xPCI, AGP, CNR, 2xUSB 2.0, super I/O)
- procesor INTEL PENTIUM P4 - 2,66 GHz
- DDR pomnilnik 512 MB / PC400
- vgrajena grafična kartica, zvočna kartica in mrežna kartica
- trdi disk 80 GB (7200 obr./min, ATA 100)
- SONY gibki disk 1,44MB 3,5"
- MSI COMBO DVD+CDRW (hitrosti branja, prepisovanja, zapisovanja, DVD: 48x,24x,48x,16x)
- DTK COMPUTER ohišje ATX MIDI + 2x USB priključek spredaj
- tipkovnica DTK PS/2 SLO
- DTK COMPUTER PS2 miška, 3 tipke + koleščck (LOGITECH OEM), podloga za miško

Osebni računalnik DTK
PARTNER A-2600GA

129.990 sit

- matična plošča K7VTA3CL LAN (5xPCI, AGP, CNR, 6xUSB 2.0)
- procesor AMD Athlon XP 2600 BOX
- DDR pomnilnik 256 MB / PC400
- grafična kartica ATI RADEON 9200 128 MB DDR s TV izhodom
- trdi disk 80 GB (7200 obr./min, ATA 100)
- SONY gibki disk 1,44MB 3,5"
- MSI COMBO DVD+CDRW (hitrosti branja, prepisovanja, zapisovanja, DVD: 48x,24x,48x,16x)
- DTK COMPUTER ohišje ATX MIDI 300W + 2x USB priključek spredaj
- tipkovnica DTK PS/2 SLO
- DTK COMPUTER PS2 miška, 2 tipke + koleščck (LOGITECH OEM), podloga za miško
- vgrajena mrežna kartica

Osebni računalnik BUTTERFLY
DARK ANGEL

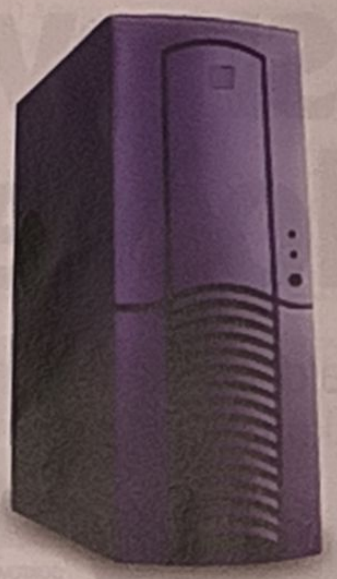
229.990 sit

- ohišje CHIEF DRAGON DX-01BL-D-U 340W modro
- matična plošča ABIT NF-7S ATX AMD (programsko nastavljiv vsi parametri)
- 5x PCI, 1xAGP 8X/4X, 3x184pin DIMM
- vgrajena zvočna kartica in mrežna kartica
- procesor AMD ATHLON 2600+ 333 BOX
- disketna enota 1.44 MB 3.5"
- trdi disk IBM IC 120GB 7200 obr./min
- DVD snemalnik NEC ND-1300A/GEN IDE (DVD+R: 4x, DVD-R: 4x, podprti vsi CD/DVD R in RW formati)
- grafična kartica ATI RADEON 9600 PRO 128 MB DDR, DVI, TV OUT - GIGABYTE
- pomnilnik DIMM 512 MB DDR 400

Osebni računalnik BUTTERFLY
DARK KNIGHT

249.990 sit

- ohišje CHIEF DRAGON DX-01BL-D-U 340W modro
- matična plošča GIGABYTE GA-8IPE1000L 865PE, 800/533/400 MHz, DUAL CHANELL DDR 333/400
- AGP 8x, 5xPCI, 2x S-ATA, 2x P-ATA
- vgrajena zvočna kartica in mrežna kartica
- procesor INTEL P4 2.6GHz 512K 800 MHz BOX
- disketna enota 1.44 MB 3.5"
- trdi disk IBM IC 120GB 7200 obr./min
- DVD snemalnik NEC ND-1300A/GEN IDE (DVD+R: 4x, DVD-R: 4x, podprti vsi CD/DVD R in RW formati)
- grafična kartica ATI RADEON 9600 PRO 128 MB DDR, DVI, TV OUT - GIGABYTE
- pomnilnik DIMM 512 MB DDR 400



Osebni računalnik BUTTERFLY
MIGHTY

94.990 sit

- ohišje CHIEF MIDDLE FEEL V BEL 300W
- matična plošča ASUS A7V8X-MX
- 3x PCI, 1xAGP 8X/4X, 2x184pin DIMM
- vgrajena zvočna kartica, mrežna kartica in grafična kartica
- procesor AMD ATHLON 2400+ 266K BOX PALOMINO
- disketna enota 1.44 MB 3.5"
- trdi disk EXCELSTOR 80GB 7200 obr./min ATA 100
- CD ROM NEC 52 EIDE
- pomnilnik DIMM 256 MB DDR 333

Osebni računalnik BUTTERFLY
MONK

94.990 sit

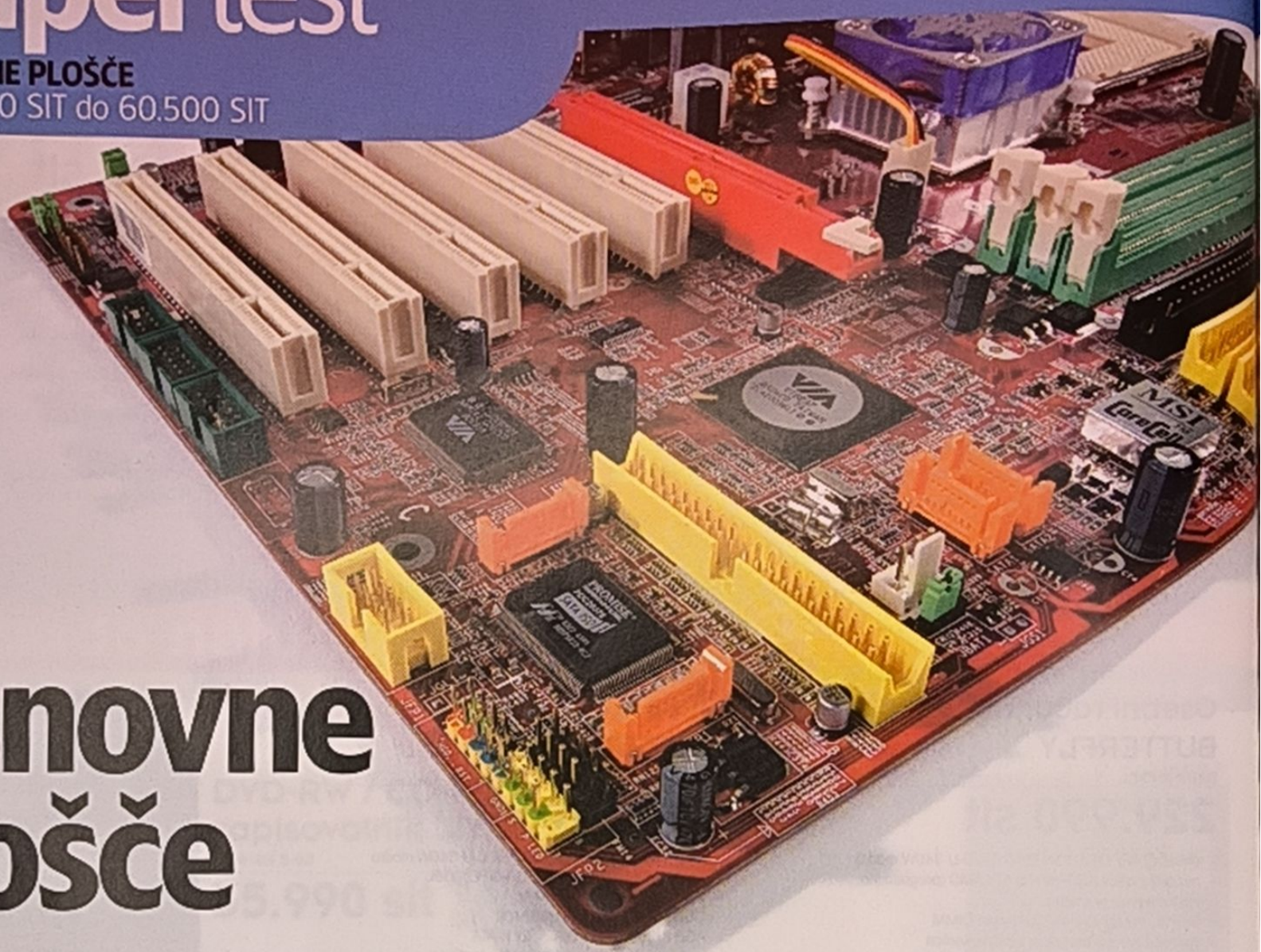
- ohišje CHIEF MIDDLE FEEL V BEL 300W
- matična plošča GIGABYTE GA-8GEM667 P4 478, 845GE
- 3x PCI, 1xAGP 8X/4X, 3x184pin DIMM
- vgrajena zvočna kartica, mrežna kartica in grafična kartica
- procesor INTEL CELERON 2400 478pin 400Mhz
- disketna enota 1.44 MB 3.5"
- trdi disk EXCELSTOR 80GB 7200 obr./min ATA 100
- CD ROM NEC 52 EIDE
- pomnilnik DIMM 256 MB DDR 333

Če v navedenih konfiguracijah kaj pogrešate, vam to lahko vgradimo v trgovini.

PREIZKUŠENO

Supertest

OSNOVNE PLOŠČE
od 14.990 SIT do 60.500 SIT



Osnovne plošče

Hej bralci, prvi dnevi decembra so prišli, zatorej si je **Andrej Potočnik** ogledal pozno jesensko kolekcijo osnovnih plošč, namenjenih aktualnim procesorjem.

Zakaj toliko hrupa okoli osnovnih plošč? "Saj je vseeno, kaj je pod pokrovom, glavno da drži procesor na svojem mestu," mnogokrat slišim govoriti. Ponavadi takšnim ljudem odvrnem, da je hitrost računalnika odvisna od moči napajalnika in da lahko dobijo šestkanalni zvok, če poleg zvočne kartice na plošči vgradijo še replikator vhodov. Če je kateri med vami od mene dobil takšen odgovor, potem vedite, da ste kvasili bedarije.

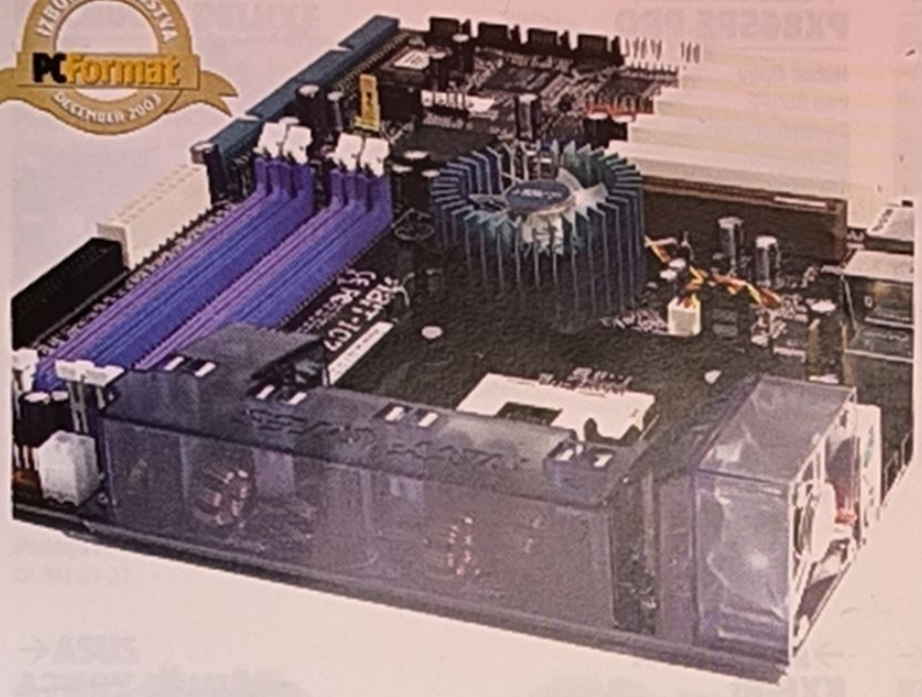
Osnovne plošče so torej pomembne. Zakaj? Ker je njihova naloga povezati vse elemente računalnika in hitreje, kot to počnejo, bolje je. Za primer naj si sposodim analogijo iz nogometa. Kaj vam koristi v napadu hitri Rudonja, če mu Ačimović ne more pravočasno podati? Pri računalnikih je zadeva povsem enaka. Imate dober procesor, dobro grafično kartico, sosed pa ima šibkejši sistem, pa mu igre bolj gladko tečejo. Sosed že ve, saj bere PCF, vi pa se boste tega naučili tokrat.

Primarna naloga, po kateri se plošče daleč najbolj razlikujejo med sabo, je podpora procesorju. Procesorji prihajajo v mnogih okusih, največja izdelovalca pa sta dva, AMD in Intel. Zaradi različnih oblik so procesorji med sabo nezdružljivi, zato so tudi na voljo različni modeli plošč. Intelovi procesorji, namenjeni za domače računalništvo, so vsi enake oblike, tako Pentiumi 4, kot tudi Celeroni. AMD pa na drugi strani ravnokar uvaja novo podnožje za procesorje, tako da je tu že prisoten razkol med osnovnimi ploščami. Novi Athlon64 ima namreč 754 nožic in kot takšen ni združljiv z starejšimi Athloni XP in Duroni. Če ste pri Intelu lahko mirni z nadgradnjami vsaj do konca prve četrtine naslednjega leta, pa se boste v primeru uporabe AMD-jevega procesorja morali pošteno vprašati, kaj boste počeli v prihodnosti. Če sedaj odštejete mnogo denarja za najboljši model osnovne plošče za Athlona XP, se vam bo mogoče že čez pol leta tožilo prodajati dobro ploščo za majhen denar samo zato, ker so cene procesorjem Athlon64 močno padle in bi si ga radi kupili. Sploh pa AMD-jevci trenutno komplicirajo na veliko, saj ponujajo tudi Athlon64-FX, ki je še bolj zmogljiv in zahteva spet čisto svoje podnožje.

Če je izbira plošče glede na procesor rahlo zamotano opravilo, se pri podpori za pomnilnik stanje precej izboljša. Pomnilnik DDR boste imeli in ne preostane vam nič drugega. Pozabljeni so časi pomnilnika SDRAM, tudi Intelov izpad s pomnilnikom Rambus se ni dobro končal. Se pa lahko zapletete pri hitrosti pomnilnika. Splošna ponudba pomnilnika ta hip obsega dva okusa: DDR333 (PC2700) in DDR400 (PC3200). Prvega je čas že povozil, zato je primeren za cenejše sisteme, medtem ko je drugi najaktualnejši ta hip. Seveda proizvajalci ponujajo še dosti hitrejše pomnilnike (tudi do DDR500), vendar to so neuradni standardi, ki jih izkoriščajo le tisti, ki sistem navijejo do nezavesti (svoje ali računalnika).

PCF

Več informacij in seznam:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD in P4 PCji
NADGRADNJE, KOMPONENTE IN NOVI RAČUNALNIKI
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN,EPOX
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, FUJITSU, WESTERN DIGITAL



ABIT IC7-MAX3

60.500 SIT Abit

Vedno prisotni Abit tudi tokrat uživa sadova dela svojih inženirjev, saj so odlično ploščo IC7-G vzeli v roke, se zamislili nad morebitnimi pritožbami in izdali nov ploščo, ki vse povprek povzroča močno povečano delovanje žlez slinavk.

V osnovi plošča ostaja zvesta Intelovemu naboru čipov I875P, ki seveda ponuja najhitrejšo podporo procesorjem Pentium 4 in Celeron. Tudi podpora pomnilniku je ostala nespremenjena, še vedno so na razpolago štiri razširitvena mesta za pomnilnik DDR, seveda z sedaj dobro znano podporo tehnologiji DualDDR. Prav tako je ostala brez spremembe reža AGP Pro, ki še vedno sprejema samo kartice, ki delujejo na 0,8 in 1,5V (8x in 4x). Če ste nameravali uporabljati v tej plošči staro grafično kartico GeForce 2 MX, raje pozorno preberite mnogoštevilna opozorila, da boste s takšno grafično kartico uničili osnovno ploščo. Nadalje je na voljo pet rež PCI, kar bo povsem dovolj, še posebej zaradi tega, ker plošča poseduje veliko integriranih stvari. Vedno prisotna zvočna kartica je tudi tokrat združljiva z AC'97 in ponuja šestkanalni zvok, poleg tega pa še optični vhod in izhod S/PDIF. Brez mrežne kartice zadnje čase res ne gre, zato so uporabili gigabitno mrežno kartico Intel CSA. Južni most ima oznako ICH5R, kar pomeni, da podpira diskovna polja RAID v načinih 0 in 1, dodatno pa je na voljo še Silicon Imagov krmilnik RAID, ki poleg načinov 0 in 1 ponuja še 0+1.

Vendar pa pozabite na serijska in tiskalniška vrata. IC7-MAX3 uporablja namreč tehnologijo OTES za hlajenje vedno vročih kondenzatorjev in celotnega napajalniškega območja plošče. Vse skupaj je zagrajeno v plastični tunel, na koncu katerega ventilator skrbi za prepihavanje. Tako so poskrbeli za še boljšo stabilnost dovajanje napetosti procesorju.

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 875P
Podprti procesorji P4, Celeron
Tip pomnilnika DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta 1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0,
Integrirano Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100/1000Mbit, Silicon Image S-ATA RAID
Na spletu www.abit.com.tw
Prodaja Sunrise Computers, 01 524 02 91

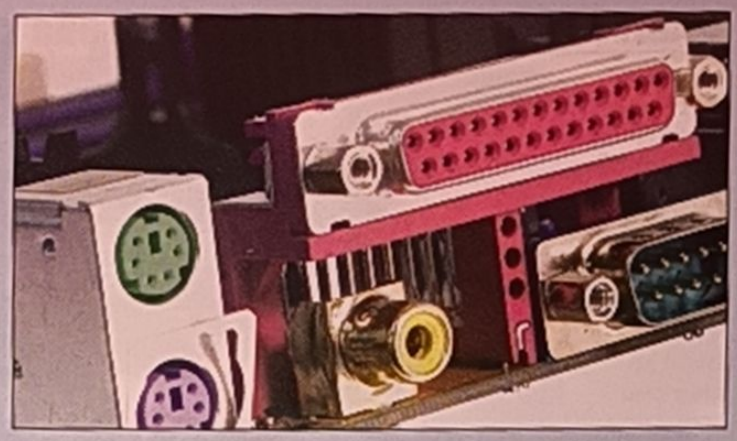
PCFormatOcena

Odličen izdelek, dobro hlajenje

Cena ni ravno v prid nakupu

"Abit je znova dokazal, kdo je vladar trga osnovnih plošč in nam ponudil najboljši izdelek ta hip."

91 %



Kako smo testirali

Oceniti 20 plošč ni mala šala...

Lotiti se takšnega podviga ni preprosto. Najprej vas dva dni boli glava, kar tako, brez razloga. Nato potrebujete velikansko mizno ploščo, kamor namestite dva sistema, ki se bosta testirala. Med poganjanjem testov morate pojesti dosti čipsa in spiti ogromno kokakole, da imate potem nočne more. Vmes zabavljate, zakaj je P4 3GHz hitrejši od AMD Athlona 3000+, čeprav oba poganja 2x 256Mb pomnilnika DDR400 in oba imata na voljo Radeona 9600 PRO. Nato računalnika povežete v omrežje in dokažete Darkmanu, da nima pojma v *Q3* (seveda ga je treba prej pošteno opiti) in *UT2003* (tu ga ni potrebno opijati), na koncu pa poženete še *3Dmark03*, da se pokažejo morebitne slabosti plošče. Prav tako poženete *PCMark2002*, na koncu pa vse lepo pospravite v škatle. Preprosto, mar ne?

HIPERNITNOST, HIPERTRANSPORT

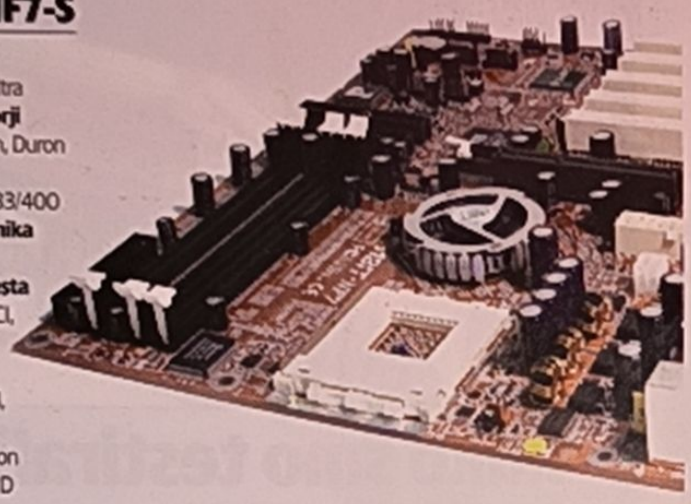
Hiper je letos popularna beseda...

Najprej vedite, da si tehnologiji sploh nista primerljivi. Hipernitnost (Hyper-Threading) je pogruntavščina podjetja Intel in je prisotna v vseh njihovih procesorjih oznake C (tisti, ki delujejo pri 200MHz sistemskem taktu) in dobrem starem 3,06GHz. Biser vsega je posebna logika, ki zna pametno razporejati procesorsko pozornost in s pridom izrablja večnitno zasnovo programov. Pospešek seveda ni enak uporabi dveh procesorjev, toda opazen je, prav tako pa bo na voljo v vseh naslednjih procesorjih.

HyperTransport pa je AMD-jevo orožje, ki bo pritegnilo kupce. HyperTransport je naziv povezave med procesorjem in pomnilnikom. S selitvijo pomnilniške logike neposredno v procesor, so pri AMD-ju dosegli občuten pospešek pri operiranju z pomnilnikom, ki je, kot verno, vedno ozko grlo. Athlon64 ima zasnovan egoističen HyperTransport, ki ne trpi, da bi kar koli drugega nadziralo pomnilnik, medtem ko so Opteroni bolj bratsko naravnani. No ja, Intel daje navidezno večprocesiranje, AMD pa z Opteroni pravega, a to je že druga zgodba...

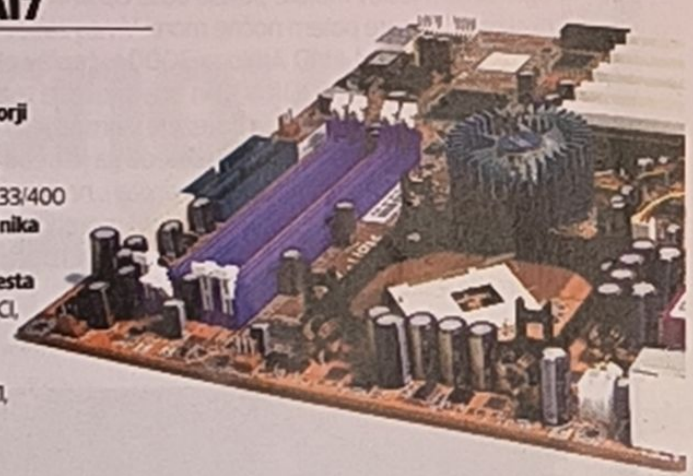
→Supertest Osnovne plošče

→ABIT NF7-S



Nabor čipov
nVidia nForce2 Ultra
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1,
mrežna kartica
10/100Mbit, Silicon
Image S-ATA RAID
Na spletu
www.abit.com.tw
Prodaja Sunrise
Computers, 01 524 02 91

→ABIT AI7

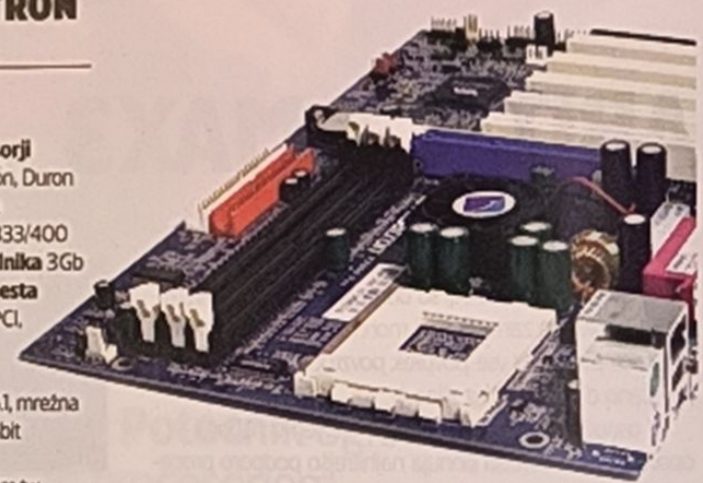


Nabor čipov
Intel 865PE
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1,
mrežna kartica
10/100Mbit
Na spletu
www.abit.com.tw
Prodaja Sunrise
Computers, 01 524 02 91

→ALBATRON PX865PE PRO

Nabor čipov
Intel 865PE
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1,
mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.albatron.com.tw
Prodaja Avtera,
01 585 34 11

→ALBATRON KX600



Nabor čipov
VIA KT600
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna
kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.albatron.com.tw
Prodaja Avtera,
01 585 34 11

ABIT NF7-S
30.900 SIT Abit

Abit ne čaka dolgo, da ponudi nove nabore čipov. NForce2 je na tržišču že nekaj časa, zato tu ni velikih presenečenj. Sedanji primerki plošč so že opremljeni z različico nabora čipov nForce2 Ultra, zato tudi podpirajo sistemski takt 200MHz. Podpora pomnilniku ostaja nespremenjena, še vedno boste uporabljali pomnilnik DDR400. NF7-S pa se od navadnega modela razlikuje v dveh točkah. Prva je ta, da ima integriran krmilnik S-ATA, ki omogoča priklop diskov S-ATA v načinih RAID 0 in 1. Drugi pa je ta, da za južni most uporablja MCP2-T, ki je zaslužen za zvok 5.1.

PCFormatOcena
Standardna kvaliteta, solidna zasnova
Hlajenje južnega mostu?
"Soliden izdelek, ki bo mnoge navduševal."
88%

ABIT AI7
35.540 SIT Abit

AI7 se na prvi pogled ne razlikuje dosti od modela IS7, saj sta oba zgrajena na osnovi uspešnega nabora čipov I865PE. Vendar z AI7 lahko iz vas iztisnejo še kakšen tolar več, zato so jo tudi opremili z dodatnimi lastnostmi. Že na prvi pogled opazite nenavadno postavljeno podnožje za procesor, vendar s tako postavitvijo ne pridobite ničesar pomembnega. Se pa plošča ponaša s tehnologijo Guru, ki je skupek zvenečih lastnosti, združenih pod kontrolo procesorja, ki skrbi, da plošča deluje v najlepšem redu in poseže v delovanje, če pride do pregrevanja ali napake. Odlična lastnost, ki zagotavlja visoko zanesljivost delovanja.

PCFormatOcena
Tehnologija 'Guru ima prihodnost
Ničesar drugega, kar bi vzelo sapo
"Guru je dobra pogruntavščina, ki skrbi za varnost računalnika."
89%

ALBATRON PX865PE PRO
29.290 SIT Albatron

Na hitro rečeno: Albatron so fantje, ki so zapustili Gigabyte in so ustanovili lastno podjetje. Prva izmed njihovih plošč na testu je PX865PE Pro, ki je zgrajena okoli nabora I865PE. Plošča ne odstopa od standardne ponudbe, ki jo je zarisal Intel, dodanega nima ničesar, kar bi dodatno popestrilo njeno privlačnost. Pač pa je plošča ušesom prijazna, saj nima prisilno hlajenega severnega mosta, kar sicer zmanjšuje možnosti navijanja, toda mnogi med vami še nikoli niste navili procesorja, znate pa ceniti tih sistem. Integrirani sta seveda zvočna in mrežna kartica, krmilnik S-ATA pa ne podpira sistemov RAID.

PCFormatOcena
Solidna zasnova, dostojne zmogljivosti
Lahko bi dodali vsaj kakšen krmilnik RAID
"Tudi ta izdelek bi lahko bil bolj dovršen."
78%

ALBATRON KX600
20.520 SIT Albatron

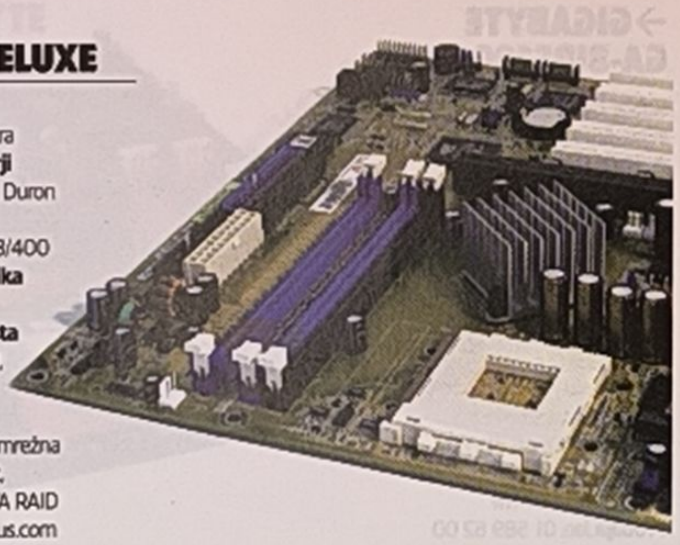
Druga izmed Albatronovih plošč na tokratnem testu je bila KX600. Kot že ime pove, je plošča zgrajena na osnovi svežega nabora čipov podjetja VIA, imenovanega KT600. O njem smo že govorili v prejšnjih številkah PCF, tokrat pa se posvečamo le posebnostim plošče. Teh pa ni veliko, saj plošča ponuja skromen nabor dodatkov. Še več, marsikdo bi pomislil, da pomeni uporaba nabora KT600 vsaj podporo trdim diskom S-ATA, a se je Albatron odločil, da tega ne bo uporabil. Tudi ventilator na severnem mostu je precej cenen. Sicer je plošča cenovno ugoden izdelek, a lahko za malce več denarja dobite precej več.

PCFormatOcena
Razmeroma ugodna cena
Slaba izdelava, ceneni materiali
"Albatronovci se bodo morali bolj potruditi kljub ugodni ceni."
80%

→ASUS P4C800-E DELUXE

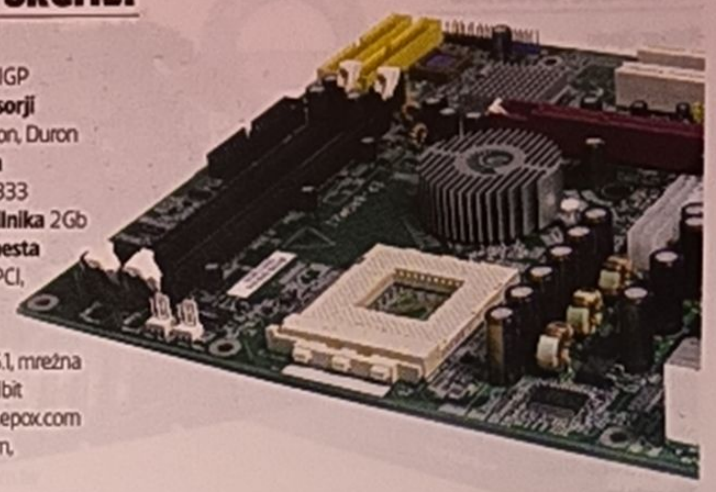
Nabor čipov
Intel 875P
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100/1000Mbit, Silicon Image S-ATA RAID, FireWire
Na spletu www.asus.com
Prodaja PC Plus,
01 511 27 27

→ASUS A7N8X-DELUXE



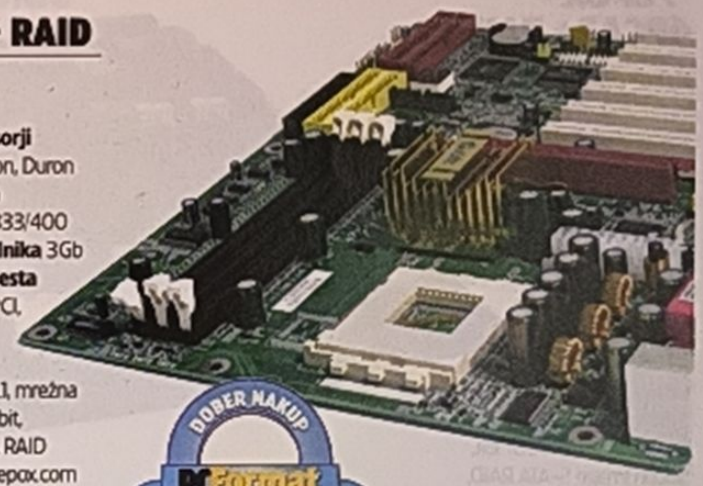
Nabor čipov
nVidia nForce2 Ultra
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit, Silicon Image S-ATA RAID
Na spletu www.asus.com
Prodaja PC Plus,
01 511 27 27

→EPOX 8RGM2I



Nabor čipov
nVidia nForce2 IGP
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333
Količina pomnilnika 2Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu www.epox.com
Prodaja Mlacom,
01 500 87 73

→EPOX 8KRA2+ RAID



Nabor čipov
VIA KT600
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit, Highpoint P-ATA RAID
Na spletu www.epox.com
Prodaja Mlacom,
01 500 87 73

ASUS P4C800-E DELUXE

58.900 SIT Asus

Asus je bil eden izmed prvih, ki je na trg poslal ploščo z naborom I875P. Odlična plošča, imenovana P4C800-Deluxe, je dosegala (še vedno dosega) odlične rezultate, a ima nekatere pomanjkljivosti. Sedaj so z modelom E popravili naslednje slabosti: za južni most so končno uporabili ICH5R (prej ICH5), za mrežno kartico pa Intelovo CSA, katere prednost se pokaže pri veliki obremenitvi in prenosu gigabitnih razsežnosti. Še vedno se Asus odloča za pasivno hlajenje severnega mostu, kar zna jeziti ekstremne navijalce (vendar sem prepričan, da le-ti poskrbijo za dodatno hlajenje). Sedaj je plošča podobna čisto-krvnemu dirkalnemu konju, kateremu v zelje hodijo le redki konkurenti.

PCFormatOcena

Odlična plošča, mnogo dodatkov

Pasivno hlajeni severni most

"Posodobitev osnovnega modela naredi odlično ploščo še boljšo."

90%

ASUS A7N8X-DELUXE

34.400 SIT Asus

Drugi Asusov izdelek na supertestu je bil A7N8X-Deluxe. Zgrajena je na osnovi nVidiinega nabora čipov nForce2 Ultra, trenutno izjemno popularnega pri uporabi procesorjev AMD. Revizija nabora Ultra seveda pomeni polno podporo 200MHz sistemskemu taktu. Drugače pa se plošča ne razlikuje mnogo od navadnega modela, razen v tem, da ima vgrajen južni most MCP-T, ki poleg tega, da se precej segreva, zna kodirati tudi signal AC-3. Plošča je tudi drugače polna dodatkov, kot npr. dve mrežni kartici, FireWire, S-ATA RAID, AGP Pro ipd. Za hlajenje severnega mostu je tudi tu le veliko hladilno telo in ne aktivni sistem z ventilatorjem.

PCFormatOcena

Pregovorno dober Asusov izdelek

Še vedno pasivno hlajen severni most

"Z nakupom tega Asusa ne boste zgrešili."

89%

EPOX 8RGM2I

26.400 SIT Epox

Epoxov izdelek, imenovan 8RGM2I je eden izmed tistih, ki so namenjeni močni integraciji. Opremljen je namreč z naborom čipov nForce2 IGP, ki se od navadnega nabora nForce2 razlikuje v tem, da ima še dodatno grafično jedro, podpira pa pomnilnik do 166Mhz. V primeru nForce2 je to jedro GeForce 4MX, seveda pa nima namenskega pomnilnika, temveč si za svoje potrebe prisvoji del sistemskega. Še vedno je to spodobna hitrost grafike za okensko delo, medtem ko lahko mirne duše pozabite na igranje zahtevnejših iger. Drugače sta pa na voljo še šestkanalna zvočna kartica ter 10/100Mbit mrežna kartica.

PCFormatOcena

Integracija GF4MX

Grafična kartica nima namenskega pomnilnika

"Če iščete integrirane zadeve, je tale Epox kot nalašč za vas."

80%

EPOX 8KRA2+ RAID

23.040 SIT Epox

Druga izmed plošč na supertestu, opremljena z naborom čipov VIA KT600, je prišla v obliki plošče Epox 8KRA2+ Raid. Kot že dolgo ime pove, lahko na plošči najdemo mnogo dodatkov. KT600 seveda podpira 200MHz sistemski takt. Južni most je vezni čip VT8237, kar pomeni, da je na voljo integrirani krmilnik S-ATA Raid. Dodatno pa na plošči najdete Highpointov krmilnik P-ATA RAID, ki razširi največje število diskov v polju na kar 10. Seveda ne manjka šestkanalna zvočna kartica ter 10/100Mbit mrežna kartica. Slabost plošče pa je ta, da ima izjemno nerodno postavljeno mesto za priklop napajanja.

PCFormatOcena

Solidna plošča, krmilnik Highpoint RAID

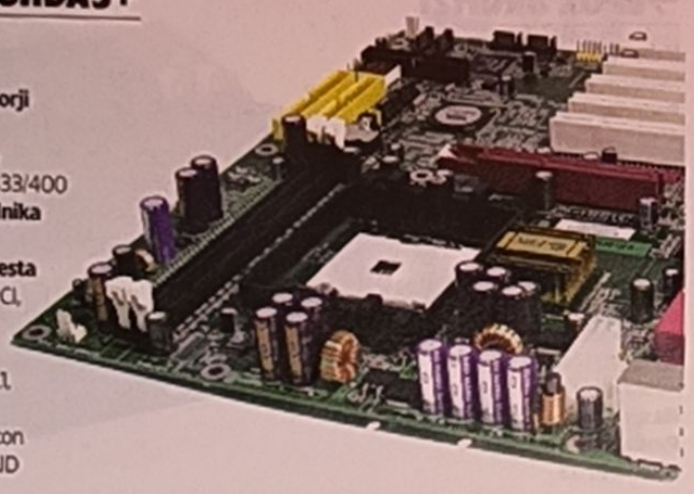
Slabo postavljena mesta za priklop napajanja

"Dobra plošča, z nekaj pozitivnimi lastnostmi in ugodno ceno."

85%

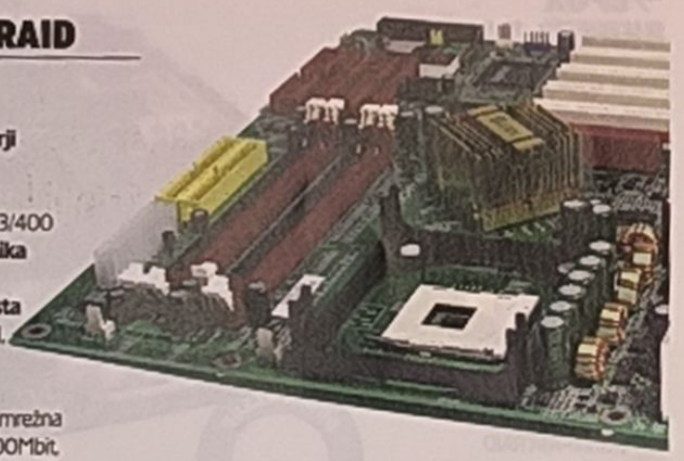
→SupertestOsnovne plošče

→EPOX 8HDA3+



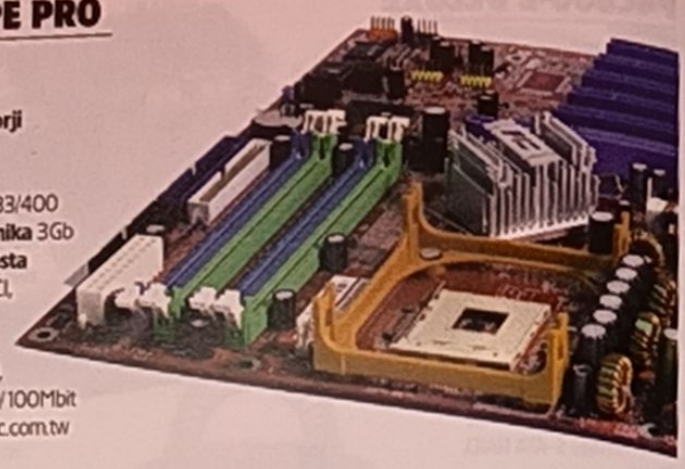
Nabor čipov
VIA KT800
Podprti procesorji
AMD Athlon64
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
4Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1,
mrežna kartica
10/100Mbit, Silicon
Image S-ATA RAID
Na spletu
www.epox.com
Prodaja Mlacom,
01 500 87 73

→EPOX 4PCA3+ RAID



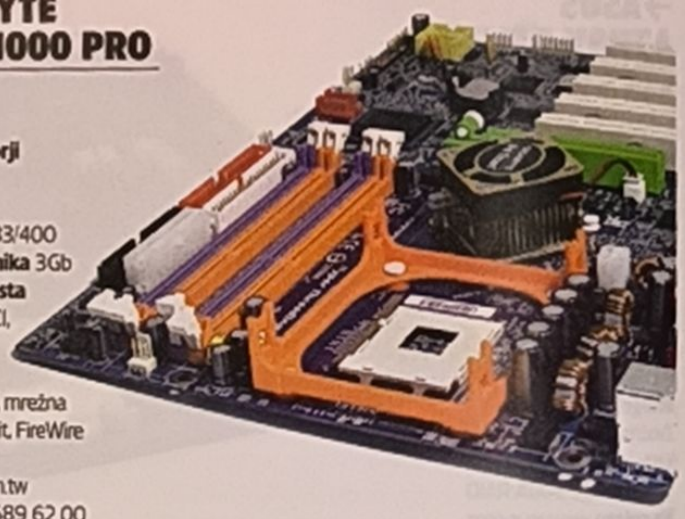
Nabor čipov
Intel 875P
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna
kartica 10/100/1000Mbit,
Silicon Image S-ATA RAID,
Highpoint P-ATA RAID
Na spletu www.epox.com
Prodaja Mlacom,
01 500 87 73

→FIC P4-865PE PRO



Nabor čipov
Intel 865PE
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1,
mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu www.fic.com.tw
Prodaja Chip,
03 712 12 00

→GIGABYTE GA-8IPE1000 PRO



Nabor čipov
Intel 865PE
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna
kartica 10/100Mbit, FireWire
Na spletu
www.gigabyte.com.tw
Prodaja Jae, 01 589 62 00

EPOX 8HDA3+

45.720 SIT Epox

Prva izmed osnovnih plošč za AMD Athlon64 je na supertest prišla v sklopu Epoxovega paketa. Zgrajena je na trenutno najbolj dostopnem naboru čipov za nove AMD-jeve procesorje, katerega je VIA poimenovala KT800. Drugih procesorjev, razen kot Athlon64, ne boste mogli uporabljati, na voljo pa je seveda pomnilniška rešitev DualDDR, 8x AGP, južni most pa je dobro znani VT8237, kar pomeni vgrajeno podporo krmilniku diskov S-ATA RAID v načinih 0 in 1. Dodan je še dodatni krmilnik podjetja Silicon Image, na voljo pa sta tudi dve mrežni kartici ter šestkanalna zvočna kartica, ki jo poganja procesor ALC650.

PCFormatOcena

Dobra izvedba plošče KT800

Lahko bi dodali krmilnik P-ATA RAID

"Potrebujete ploščo za vašega Athlona64? Epox vam jo proda."

88%

EPOX 4PCA3+ RAID

43.680 SIT Epox

Epoxov primerek osnovne plošče, zgrajene okoli nabora čipov I875P, se imenuje 4PCA3+ RAID. Kot vrhunec ponudbe za procesorje P4 in Celeron, je plošča seveda dodatno obložena z dobrotami. Osnova ostaja ista kot pri konkurenci, le da se tudi pri Epoxu niso odločili za aktivno hlajenje severnega mostu. Poleg osnovnih krmilnikov P-ATA in S-ATA RAID, zajetih v ICH5R, sta na voljo Highpointov krmilnik 374 P-ATA RAID, za dodatni krmilnik S-ATA RAID pa seveda skrbi Silicon Image. Če po dvanajstih priklopljenih napravah še vedno tarnate nad premalo priključnimi mesti, je po vsej verjetnosti nekaj narobe z vami.

PCFormatOcena

Mnogo priključnih mest za diske

Pasivno hlajenje severnega mostu

"Soliden izdelek, ki diha za vrat najboljšim."

87%

FIC P4-865PE PRO

28.990 SIT Fic

FIC je v test poslal njihovo najbolj prodajano ploščo, imenovano P4-865PE Pro. Že iz imena je razvidno, da je plošča zgrajena okoli nabora I865PE, ki podpira sistemski takt do 200Mhz. Pri dodatkih se ne razlikuje od ponudbe konkurence, saj prav tako ponuja šestkanalno zvočno kartico, mrežno kartico 10/100Mbit, južni most pa je ICH5R, kar pomeni krmilnik S-ATA RAID, ki podpira načina 0 in 1. Plošča je sveže obarvana in prijetna na pogled, kar bo dobrodošlo za vse, ki radi dajejo svoj sistem na ogled, ali pa imajo prozorno stranico ohišja, prav tako pa se je FIC odločil za pasivno hlajenje severnega mostu.

PCFormatOcena

Barvno všečna, ugodna cena

Lahko bi dodali 1Gbitno mrežno kartico

"Plošča cilja na srednji razred, in to ji odlično uspeva."

84%

GIGABYTE GA-8IPE1000 PRO

31.440 SIT Gigabyte

Prvi primerek Gigabytovih osnovnih plošč je bil tokrat model GA-8IPE1000 PRO. Samo mogočno ime že naznanja, da je to plošča z procesorje Intel P4 in Celeron, narejena pa je na osnovi nabora čipov I865PE. Ponuja vse tisto, kar mora nabor ponuditi, zraven pa so se odločili ponuditi Intelovo 10/100Mbit mrežno kartico, zvočni čip je tudi tokrat ALC655, plošča pa ponuja tudi vrata FireWire. Južni most je ICH5, kar pomeni da ima plošča podporo za diske S-ATA, nima pa možnosti ureditve le-teh v polja RAID. Žal od mogočnosti plošče dobite le ime, vse ostalo pa ponuja tudi konkurenca, nenazadnje za manj denarja.

PCFormatOcena

Ime podjetja zagotavlja kvaliteto

Precej skopi dodatki

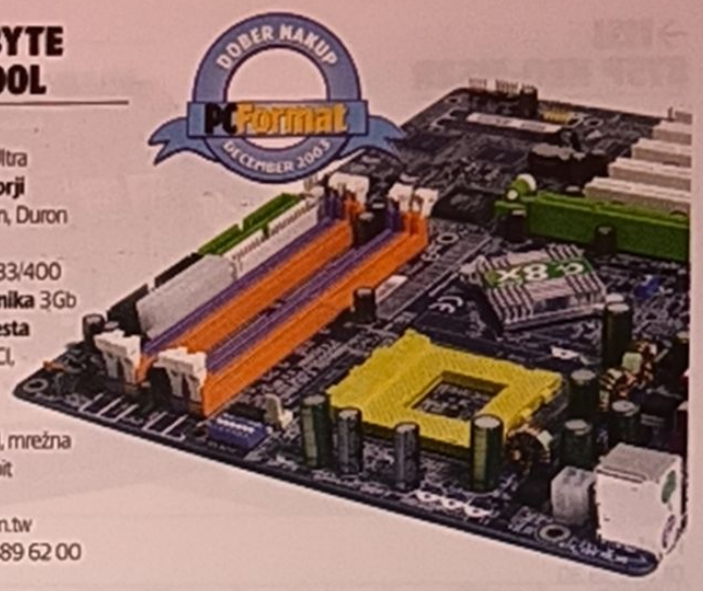
"Dobro ime sicer pomeni kvaliteto, a kakšen dodatek ne bi škodil."

81%

→GIGABYTE GA-7NNXP

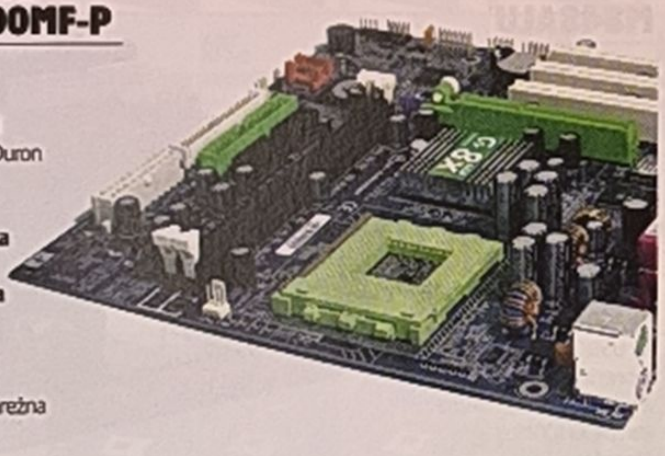
Nabor čipov
nVidia nForce2 Ultra
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit, mrežna kartica 1000Mbit, Silicon Image S-ATA RAID, DPS, Promise RAID
Na spletu
www.gigabyte.com.tw
Prodaja Jae, 01 589 62 00

→GIGABYTE GA-7N400L



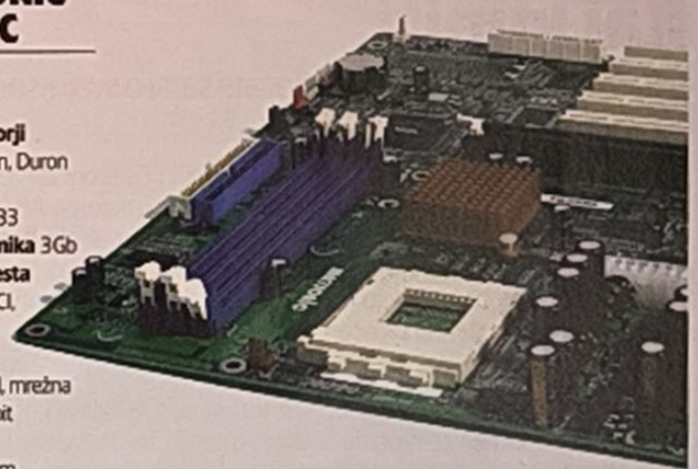
Nabor čipov
nVidia nForce2 Ultra
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.gigabyte.com.tw
Prodaja Jae, 01 589 62 00

→GIGABYTE GA-7VM400MF-P



Nabor čipov
VIA KM400
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333
Količina pomnilnika
2Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 3x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.gigabyte.com.tw
Prodaja Jae,
01 589 62 00

→MATSONIC MS-8167C



Nabor čipov
VIA KT333
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 4x, 5x PCI,
4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.matsonic.com
Prodaja Chip, 03 712 12 00

GIGABYTE GA-7NNXP

46.440 SIT Gigabyte

Gigabytova osnovna plošča, zgrajena na osnovi nabora čipov nForce2 Ultra, se imenuje GA-7NNXP. Ne čudi, da se dobro prodaja, saj tudi ogromno ponuja. Poleg osnovnih lastnosti so Gigabytovi inženirji dodali Dual Power System (dvojni napajalni sistem), katerega odlika je šestfazni dovod napetosti procesorju, in kot tak skrbi za še natančnejše dovajanje napetosti, ki bo potrebno za bodoče procesorje. Na plošči najdemo tudi dve mrežni kartici, eno 10/100Mbit, druga pa je 1000Mbit. Na voljo sta tudi dva krmilnika RAID, prvi je namenjen diskom P-ATA, drugi pa diskom S-ATA. Seveda pa niso pozabili niti na Gigabytov patentirani dvojni BIOS.

PCFormatOcena

DPS zagotavlja stabilnost

Cena!

"Gigabyte uvaja dodatno stabilnost tudi pri procesorjih AMD."

88%

GIGABYTE GA-7VM400MF-P

18.840 SIT Gigabyte

Zelo dober primerek močne integracije osnovne plošče je GA-7VM400MF-P. Zgrajena je na osnovi nabora čipov VIA KM400. Ta nabor omogoča je namenjen procesorjem AMD, njegova posebnost pa je, da, poleg pomnilniške hitrosti 166MHz, ponuja tudi integrirano grafično jedro Unichrome. Drugače plošča ponuja 10/100Mbit mrežno kartico, šestkanalno zvočno kartico, vrata FireWire, ker pa so za južni most uporabili čip VT8237, imate na voljo še krmilnik S-ATA RAID v načinih 0 in 1. Seveda ima plošča tudi režo AGP 8x, kar je uporabno, če se odločite, da boste sistem nekoč nadgradili z močnejšo grafično kartico.

PCFormatOcena

Dobra integracija

Grafično jedro nied počasnejšimi

"Najšibkejše grafično jedro na testu plošči ni v prid."

79%

GIGABYTE GA-7N400L

22.800 SIT Gigabyte

Gigabyte seveda ve, da si vsi ne bodo mogli privoščiti osnovne plošče, ki vas obere za približno pol-petega Cankarja. Ne, raje so se odločili ponuditi dodaten model zgrajen na naboru čipov nVidia nForce2 Ultra, ki pa ponuja malce manj dobrot. Še vedno se v osnovi plošča ponaša s sistemskim taktom 200MHz, AGP 8x, šestkanalnim zvočnim procesorjem ALC650, mrežno kartico 10/100, nima pa več napajalnega sistema DPS, prav tako pa boste zaman iskali krmilnik za diske S-ATA. Plošča še vedno veliko ponuja, le da za tolikšno ceno pri konkurenci dobite kanček več, kar plošči ni v prid.

PCFormatOcena

Solidna vrednost glede na denar

Lahko bi se pustila bolj navijati

"Zgleden primerek plošče, ki bo zadovoljil mnoge."

85%

MATSONIC MS-8167C

14.990 SIT Matsonic

Tipični primerek plošče za cenejše sisteme. Seveda to ne pomeni ničesar slabega, saj uporablja plošča za nabor čipov kombinacijo VIA KT333 in VT8235, ki sta bila v preteklosti najhitrejša čipa. Namenjena je procesorjem AMD, podpira pa pomnilniško hitrost 166Mhz, ter vse procesorje AMD Athlon XP do modela 3000+. Drugače pa imate na voljo AGP 4x, šestkanalno zvočno kartico, ki jo krmili zvočni procesor CMI9739, mrežno kartico 10/100 in USB 2.0. Seveda so novejše plošče, ki jih ponuja konkurenca, zmogljivejše, a tudi dražje, MS-8167 pa je vredna razmisleka, če se odločate za sestavo računalnika, za katerega imate na voljo omejena sredstva.

PCFormatOcena

Ugodna cena

Nima AGP 8x

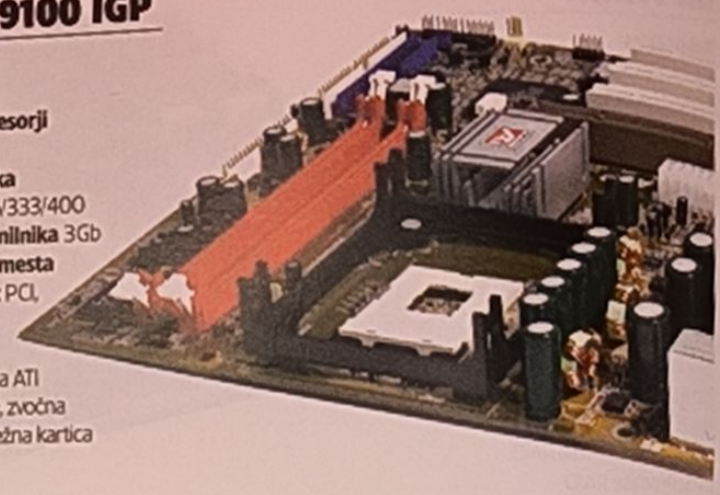
"Cenejši sistemi bodo zagotovo vsebovali to ploščo."

82%

→MSI 875P NEO-FIS2R

Nabor čipov
Intel 875P
Podprti procesorji P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0,
Integrirano
P-ATA + S-ATA RAID
Na spletu
www.msi.com.tw
Prodaja E-Misija, 01 830 35 30

→SAPPHIRE AXION 9100 IGP



Nabor čipov
Intel 875P
Podprti procesorji
P4, Celeron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0,
Integrirano
Grafična kartica ATI Radeon 9200, zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.sapphiretech.com
Prodaja PC Plus, 01 511 27 27

Kaj kupiti

Verjamete trgovcu, ali raje odločate sami o svoji usodi?

PODPORA PROCESORJU

Procesorji kar navzkriž niso združljivi. Pentiumi in Celeroni zahtevajo svoje plošče, AMD Athloni in Duroni pa svoje. V primeru nakupa Athlona64 pa vas bodo tako ali tako nosili po rokah in vam izpolnjevali glasbene želje, tako da bodo tam v vsakem primeru ponudili dobro ploščo. Vedite, da stari procesorji dobro delujejo na novih ploščah, novi procesorji pa lahko imajo probleme s starimi ploščami.

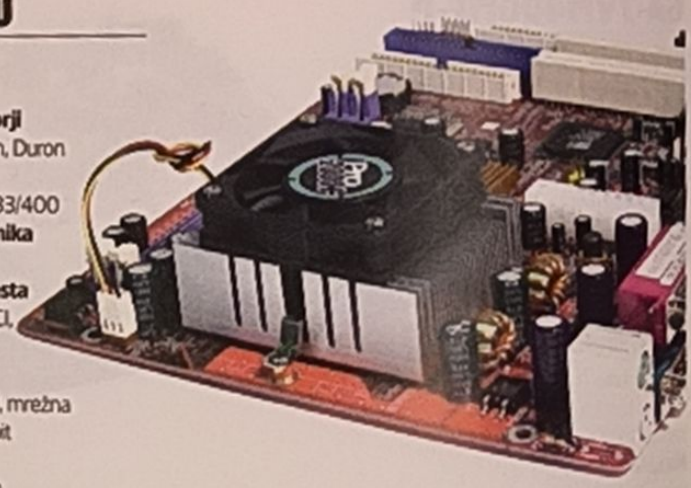
DODATKI

Preprosto: več kot jih je, boljše bo. Vsi tisti, ki se s to trditvijo ne strinjate, ste poznavalci in raje sestavljate sistem po svojih željah. Vedite le, da so integrirane grafične kartice počasnejše od ločenih primerkov.

GARANCIJA

Vsi proizvajalci, ki dajejo kaj na svoje ime, imajo garancijo vsaj 2 leti, nekateri pa tudi 3 leta

→PCCHIPS M848ALU



Nabor čipov
SIS 748
Podprti procesorji
AMD serija Athlon, Duron
Tip pomnilnika
DDR200/266/333/400
Količina pomnilnika
2Gb
Razširitvena mesta
1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0,
Integrirano
Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit
Na spletu
www.pcchips.com
Prodaja PC Plus, 01 511 27 27

Napetost: življenje ali smrt

Zakaj mnoge plošče prehitro odpovedo?

Napetost je precej pomembna stvar. Brez nje bi bilo življenje cenejše, a priznajmo si, tudi za odtenek revnejše. Najpomembnejša stvar pri napetosti pa je nadzor. Če nadzora ni, se rade zgodijo katastrofe. Videli smo mnoge plošče, ki so odpovedale zaradi napetosti. Kaj se zgodi? Ker napetost niha, procesor pa potrebuje konstantno napetost, na plošči v bližini procesorja najdete kondenzatorje. Ti služijo kot stabilizatorji napetosti za procesor. Če pa napetost močno niha, se življenjska doba kondenzatorja znatno krajša. Kdo pa zagotavlja napetost osnovni plošči? Napajalnik vendar. Tu se tudi skriva nasvet za dolgo življenjsko dobo računalnika: kupite dober napajalnik.

MSI 875P NEO-FIS2R

50.400 SIT Msi

Msi si seveda ne more privoščiti, da bi zaostal za tekmeci, zato smo na test dobili njihovo najboljšo ploščo, namenjeno procesorjem Intel P4 in Celeron. Dolgo ime pove, da je zgrajena na osnovi nabora čipov Intel 875P, seveda pa ima tudi vse lastnosti, ki jih ta nabor podpira. Msi pa se je odločil dodati naslednje: Promisov krmilnik 20378, na katerega lahko v polje RAID priklopite tako dve napravi P-ATA, kot tudi dve napravi S-ATA. Nadalje je tu še zvočni čip, ki ponuja šestkanalni zvok AD1980, s pridom pa boste lahko izkoriščali gigabitno mrežno kartico.

PCFormatOcena

Odlično zaokrožena celota, Promise RAID

Samodejno navijanje še ni najbolj stabilno

"Msi-jev sistem samodejnega navijanja se pozna pri zmogljivostih."

89 %

PCCHIPS M848ALU

15.900 SIT PCChips

PCChips je eden izmed bolj znanih masovnih proizvajalec osnovnih plošč, saj njihove izdelovalne linije marsikdaj izdelujejo osnovne plošče tudi za druga podjetja. Tokratni testni model je plošča, ki edina na testu uporablja nabor čipov 748 podjetja SIS. Nabor 748 je namenjen procesorjem AMD in je odgovor na konkurenčna nForce2 Ultra in VIA KT400 Ultra, ponuja pa vam sistemski takt 200MHz, 8x AGP vodilo, USB 2.0. Plošča M848 vse to s pridom izkorišča, na voljo so še tri razširitvena mesta za pomnilnik DDR, zvočni procesor pa je CMI9379, kar pomeni standardni šestkanalni zvok.

PCFormatOcena

Pohvalna uporaba nabora SIS

Hitrostno bi lahko se malce bolj potrudila

"Počasnejši nabor čipov še ne pomeni katastrofalne ocene."

78 %

SAPPHIRE AXION 9100 IGP

27.900 SIT Sapphire

Še zadnja izmed testiranih primerkov je razveselila s čisto samosvojo uporabo integracije. Axion namreč uporablja ATI-jev nabor čipov za procesorje P4 in Celeron, ki je novost na tržišču. Nabor podpira sistemski takt 200MHz, tehnologijo Hyper-Threading, 8x AGP, USB 2.0, mrežno kartico 10/100Mbit ter seveda, kar je najpomembnejše, grafično kartico razreda ATI Radeon 9200 8x. S tolikšno integracijo seveda ciljajo na trg, ki ga pokriva Intel s svojo serijo integriranih grafičnih jeder G, rezultati pa so odlični, saj integrirano grafično jedro deluje mnogo bolje kot Intelove rešitve. Povrhu vsega ima plošča že izhod za priklop televizorja, kar bo mnoge razveselilo.

PCFormatOcena

Odlična kombinacija P4 in ATI Radeona 9200

Ni krmilnika S-ATA

"Celeron + ATI9200 = prodajna uspešnica."

84 %

PCFOcena

Z muko smo končno uspeli izbrati zmagovalni osnovni plošči.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Osnovna plošča - Intel
DECEMBER 03

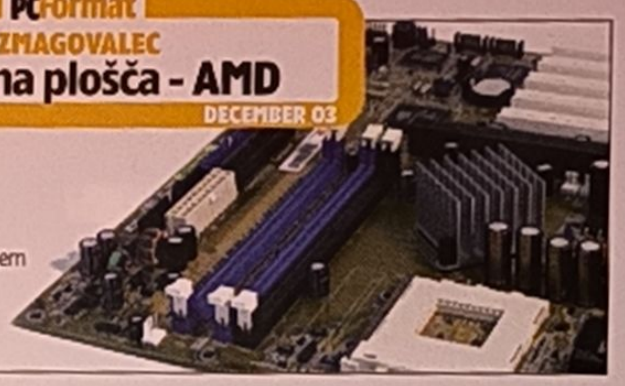
ABIT IC7MAX 3

Najboljša izbira za Intelove procesorje, kljub precej zasoljeni ceni.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Osnovna plošča - AMD
DECEMBER 03

ASUS A7N8X

Če razmišljate o sistemu s procesorjem AMD, si vsekakor oglejte to ploščo.



OSNOVNE PLOŠČE										
	ABIT IC7MAX 3	ABIT NF7-S	ABIT AI7	ALBATRON KX600	ALBATRON 865PE PRO	ASUS P4C800-E	ASUS A7N8X	EPOX 8RGM2I	EPOX 8KRA2+ RAID	EPOX 8HDA3+
NABOR	Intel 875P	nVidia nForce2 Ultra	Intel 865PE	VIA KT600	Intel 865PE	Intel 875P	nVidia nForce2 Ultra	nVidia nForce2 IGP	VIA KT600	VIA KT800
PODPORA PROCESORJU	Pentium 4, Celeron	AMD Athlon XP, Duron	Pentium 4, Celeron	AMD Athlon XP, Duron	Pentium 4, Celeron	Pentium 4, Celeron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon64
SISTEMSKI TAKT	800	200	800	200	800	800	200	133	200	200
OCENA	91%	88%	89%	80%	78%	90%	89%	80%	85%	88%

OSNOVNE PLOŠČE										
	EPOX 4PCA3+ RAID	FIC P4-865PE PRO	GIGABYTE GA-8IPE1000 PRO	GIGABYTE GA-7NNXP	GIGABYTE GA-7VM400MF-P	GIGABYTE GA-7N400L	MATSONIC MS-8167C	MSI NEO 875	PC CHIPS M848ALU	SAPPHIRE AXION
NABOR	Intel 875P	Intel 865PE	Intel 865PE	nVidia nForce2 Ultra	VIA KM400	nVidia nForce2 Ultra	VIA KT333	Intel 875P	SIS748	ATI RADEON 9100 IGP
PODPORA PROCESORJU	Pentium 4, Celeron	Pentium 4, Celeron	Pentium 4, Celeron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon XP, Duron	AMD Athlon XP, Duron	Pentium 4, Celeron	AMD Athlon XP, Duron	Pentium 4, Celeron
SISTEMSKI TAKT	800	800	800	200	133	200	133	800	200	800
OCENA	87%	84%	81%	88%	79%	85%	82%	89%	78%	84%

Sladke sanje

COOLPIX 3700
digitalni fotoaparat

- majhen in lahek
- kovinsko ohišje
- do 5 ur snemanja zvoka

www.nikon-coolpix.com

Nikon
info@grafo.si

samo v izbranih trgovinah

Nikonova oglasna GRAFO d.o.o.

Copyright ©2003 Nokia. Vse pravice so pridržane. Nokia in N-Gage sta registrirani blagovni znamki podjetja Nokia Corporation. **Teleray d.o.o., Riharjeva 38, Ljubljana.**

Tu so me
povozili.

Mobilno igranje za več igralcev
Igre na karticah vrhunskih založnikov
Podpira 3D grafiko
Bluetooth
Predvajalnik glasbenih datotek MP3 - UKV radio
Tripasovni mobilni telefon

n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

kjerkoli
s komerkoli

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

TOMAŽ BARTOLJ UREDNIK IGER

POREDEN EA!

Svet dandanes je krut. Močni uspejo, šibki propadejo. Kapitalistična miselnost pač – živi z njo ali pa se preseli kam resnično daleč, kjer uspeva kakšen drug politični sistem. Igričarska industrija se tega načela zelo drži. Še preveč, če me vprašate. Imamo fine cene. A to bi človek še nekako prenesel, potem pa se pojavi falot, kot je EA... Zakaj taka nastrojenost? Ker bi radi iz kupcev molzli še več denarja kot ga, pa za to ne dajo prav ničesar več. Kot sem prejšnji mesec že omenil v opisu sicer odličnega *NHL 2004*, je nadvse inteligentni EA sklenil, da vam od letos naprej ob nakupu igre "podari" le enoletno (za kaj več boste morali kupiti novo t.i. časovno kartico) večigralsko izkušnjo prek spleta. Vzpostavili so svoj servis EA SPORTS ONLINE, ki poskrbi za iskanje soigralcev, ustvarjanje turnirjev, lestvice... Vse lepo in prav, a podobne večigralske storitve vam ostala podjetja ponujajo za veliko daljši čas. EA je torej nadvse požrešen barbar, ki ga bi moralo biti sram v dno duše. Samo toliko, da veste, spremeniti pa na žalost ne morete ničesar. Kot sem rekel: svet je krut.

bartolj@videotop.si

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ
IGRA: *NHL 2004*
ZAKAJ? Ker obožuje, če spravi prijatelje v jok, ko jih znova premaga. Zloba.

NIKOLA JANKOVIĆ
IGRA: *Call Of Duty*
ZAKAJ? Nemogoče in neumno se je upreti sovjetskim škornjem in norim oficirjem.

IVO VIDERGAR
IGRA: *Halo: Combat Evolved*
ZAKAJ? Ker ga je poskrbel MP. Zaradi njega celo zanemarja službo. Nič ne bo s povišico...

DANIEL ANDJELKOVIĆ
IGRA: *Doom II*
ZAKAJ? Obožuje klasike. *Call of Duty: na primer*, bo verjetno igral 2025.

ALJOŠA KANCMAN
IGRA: *Championship Manager 03/04*
ZAKAJ? Ker se po tako dolgi odvisnosti na smrt boj abstinenčne krize.

GREGOR MRAZ
IGRA: *Xiii*
ZAKAJ? Tomaž mu je zagrozil. Sedaj igra brez prisile, uživa in bere stripe.

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Oh, kako nam bo enkrat spet lepo...

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA	DECEMBER	ATARI	PCF 19	MMORPG
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	DECEMBER	ACTIVISION	PCF 21	RPG
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	DECEMBER	EA	PCF 17	DIRKALNA ARKADA
RIFTRUNNER	ZIMA	LARIAN STUDIOS	PCF 18	RPG
UT 2004	KONEC 2003	ATARI	PCF 21	STRELSKA
GROUND CONTROL 2	ZAČETEK 2004	VIVENDI	PCF 21	STRATEGIJA
DRAKE	ZAČETEK 2004	VIVENDI	PCF 22	STRELSKA
RICHARD BURNS RALLY	ZAČETEK 2004	SCI	PCF 22	VOZNIŠKA SIMULACIJA
THE SIMS 2	ZAČETEK 2004	EA	PCF 17	STRATEGIJA
EVERQUEST 2	ZAČETEK 2004	SONY	PCF 21	MMORPG
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	FEBRUAR 2004	KONAMI	PCF 20	PRETEPAŠKA ARKADA
HALF LIFE 2	APRIL 2004	SIERRA	PCF 21	STRELSKA
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	POMLAD 2004	EIDOS	POP. VODIČ	STRELSKA/RPG
FAR CRY	POMLAD 2004	UBI SOFT	POP. VODIČ	STRELSKA
BATTLEFIELD VIETNAM	POMLAD 2004	EA	PCF 21	VEČIGRALSKA STRELJANKA
DOOM III	POMLAD 2004	ACTIVISION	PCF 22	STRELSKA
THE MOVIES	POLETJE 2004	ACTIVISION	PCF 20	POSLOVNA SIMULACIJA
WORLD OF WARCRAFT	POLETJE 2004	VIVENDI	PCF 17	MMORPG
ROME: TOTAL WAR	POLETJE 2004	ACTIVISION	PCF 18	STRATEGIJA
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	JESEN 2004	EA	PCF 22	STRATEGIJA
SID MEIER'S PIRATES	KONEC 2004	ATARI	PCF 21	STRATEGIJA
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	POMLAD 2005	UBI SOFT	PCF 21	STRELSKA

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	CALL OF DUTY
↑ 2	MAX PAYNE 2
↑ 3	HALO COMBAT EVOLVED
→ 4	GOTHIC 2
↓ 5	GTA VICE CITY

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	THE SIMS 2	PCF 17
↑ 2	UT 2004	PCF 18
↑ 3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	PCF 17
→ 4	DOOM III	PCF 21
↓ 5	HALF LIFE 2	PCF 21

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pozegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Negrajno, lepo, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor urednistva*

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

IGRANJE VLOG
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

IQ TEST
Igra je polna napenjanja sivih celic.

GROZNE FRIZURE
A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.

NASILJE
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

KRIMINAL
Dokaz, da se splača ali pa ne.

NEZEMLJANI
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

POSLOVANJE
Za navdušence nad razpredelnicami.

SPOLNOST
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

VOJNA
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

POLITIKA
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

GROZA
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

AVTOMOBILI
Za dirkanje ali navaden prevoz.

SLABA SINHRONIZACIJA
Mienda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

Včasih ljudi ne moremo jemati resno. Včasih pa se niti ne trudimo.

HALF-LIFE 2

ZALOŽNIK VIVENDI

Aha ha ha. Ho ho ho. Aha ha ha. Hi hi hi. He he he. Aha ha ha. O ho ho. Heh heh. Aha ha ha. Aha ha ha. [Khm] He he he. Ho ho ho. Ha. [Smrk]. Nehajte že saditi rožice. Kakšni božični prazniki neki. Še april 2004, ki ga včasih omenjate, je vprašljiv. Če ne bi bilo tako tragično, bi se še naprej smejali.

ONI PRAVIJO Pred božičem
MI PRAVIMO Uredite tale stavek: Pekel. Ko zmrzne. Da bi le 4. April! Kakšen božič!

NAPREDEK ??%

VIRTUAL SKIPPER 3

ZALOŽNIK DIGITAL JESTERS

Jadranje je drag, naporen in še nevaren šport. Sploh pa nam bodo sosedje vsak čas pobrali vso morje, tako da nam res ne preostane drugega kot simulacija jadranja. *Virtual Skipper 3* bo nedvomno silno dovršena izkušnja, na kar kaže že osupljiv izgled. Igra se bo ponašala s precejšnjim realizmom, spreminjalo pa se bo vse od vremena, dnevnega časa in seveda razmer na morju.

ONI PRAVIJO December
MI PRAVIMO Oznite se na prodajne police. Verjetno je že tam.

NAPREDEK 95%

ALPHA: BLACK ZERO

ZALOŽNIK PLAYLOGIC

Nizozemski založnik Playlogic si očitno namerava ustvariti dobro ime in njihova zastavonoša sta omenjena igra ter strelska igra s tematiko 2. svetovne vojne itd. Futuristična znanstveno fantastična taktična strelska igra obeta največ, tudi po zaslugi razkošne grafike, enkratne igralnosti in trdne UI. Bomo videli, v kolikšni meri bo to držalo.

ONI PRAVIJO Konec 2003
MI PRAVIMO Upamo na opis v bližnji prihodnosti.

NAPREDEK 80%

LORDS OF EVERQUEST

ZALOŽNIK UBI SOFT

Nismo bili preveč navdušeni nad to realnočasovno strategijo, zasnovano na največji masivni spletni RPG dokler nismo a) igre videli v gibanju b) videli napovedi, ki obljublja, da bo glas posodil Dwight Schultz, znan tudi kot Mad Murdoch (v *A Team's Howlin'*) in zvezda B filmov Ron Perlman. Sedaj kornaj čakamo.

ONI PRAVIJO Januar 2004
MI PRAVIMO Opis bi morali brati kmalu. Zelo kmalu.

NAPREDEK 90%

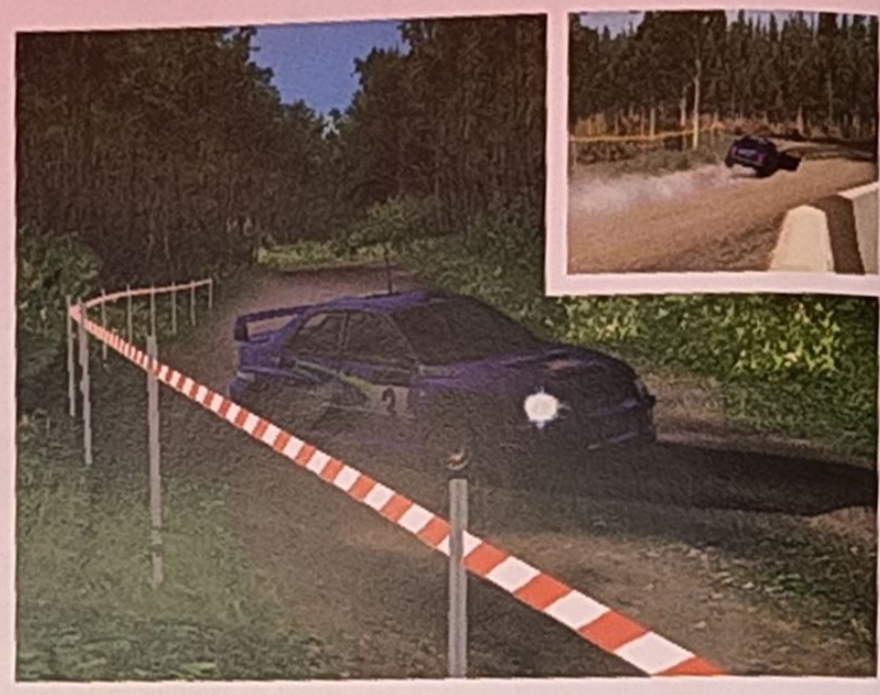
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

ZALOŽNIK VIVENDI

Skoraj neverjetno, a vendar resnično. Ena izmed najstarejših in najbolj priljubljenih serij se vrača. Za vse, ki ne poznate predhodnic naj povemo, da so te zaslovele zaradi unikatnega humorja in prikupnega ter malce "premaknjenega" Larrya, katerega življenjski cilj je dobiti dekle. Tokrat bomo spremljali njegovega nečaka na univerzi, vzdušje bo isto, grafika in humor pa izboljšana.

ONI PRAVIJO Pozna jesen 2004
MI PRAVIMO Samo, da se ne bo ponovila zgodba *Full Throttle*!

NAPREDEK 20%



>>SIMULACIJA RALLYJA

RICHARD BURNS RALLY

Ali bodo Codemasters spoznali krutost posla?

Zna se zgoditi, da je McRae svoje odpel. Tretji del je bil namreč najšibkejši člen do sedaj in je marsikoga razočaral, zato je SCi začutil priložnost, da se polasti prestola. Skupaj z imenom in pomočjo izjemno uspešnega dirkača Richarda Burnsa njegovega sovoznika Roberta Reida nameravajo pokazati, kako se stvari streže. Obljubljajo, da bomo šele sedaj spoznali pravi realizem, že sedaj pa vemo, da bo poškodbeni model presegel vse, kar smo videli do sedaj. Na vožnjo bo vplivalo prav vse – šli so celo tako daleč, da bo vsaka ovira na progi 3D izrisana; preneseno v prakso: če jama izgleda večja, tudi povzroči večjo poškodbo. Tu je še naključno vreme, gledalci, ki vam pomagajo, če zapeljete v jarke in na kupe podrobnosti. McRae, izgleda, da te bomo v začetku 2004 pozabili.

www.sci.co.uk

>>PRVOOSEBNA STRELSKA

DRAKE

Tudi Vivendi bo povezal igre in stripe. Hura!

Če želite kratek opis: Ko *Max Payne* sreča *Blade*. Vivendijeva strelska igra bo uporabljala cel shading (do sedaj se je tega lotil le *XIII*, ki je, glej no glej, ravno tako predelan strip) in bo temeljila na stripu, izšla bo prihodnje leto, obljublja pa okusno mešanico filmov Johna Wooja in izjemno junaških vampirskih likov. Od sledečih lastnostih se nam kar svetijo oči: malo tekanja po zidih, uporaba bullet time in obilica akcije z dverna puškama bi morali ta naslov narediti za enega izmed najbolj atraktivnih v letu 2004.

www.majescogames.com

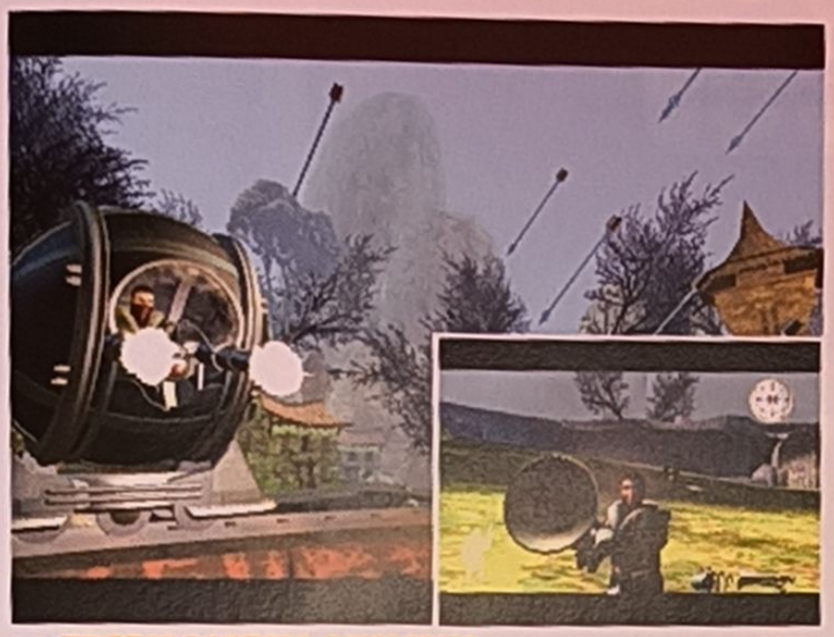
>>DIRKANJE

TRACKMANIA

Če vaše srce hrepeni po bolj odtrganem dirkanju...

Novi založnik Digital Jasters se je dvignil iz pepela CDV in že ima na tone vabljivih naslovov, ki ga lahko zavihtijo v družbo znanih imen. Eden izmed prvih in najmočnejših v vrsti je ravno *Trackmania*, ki bi jo lahko primerjali z *Stunt Car/Micro Machines*. Gre za prelep hibrid med dirkanjem in oblikovanjem lastnih prog, na kate se podate s svojim mini avtomobilom. Se že teperno za opis v eni izmed bližnjih številk.

www.digitaljesters.com



>>TRETJEOSEBNA AKCIJSKA

ARMED&DANGEROUS

Smeh poda roko akciji...

Ime spominja na *Hidden&Dangerous*, kajne? No, hitro se znebite te zablode. Če ste pogledali posnetke iz igre in če imajo vaša zrkla še vzpostavljeno stalno povezavo z možganskimi središči, se vam že svita, kdo bi lahko stal za tem naslovom. Tako je! Avtorji *Giants* se vračajo.

Prihajajoči naslov bo imel kar nekaj skupnih točk s kakovostnimi *Giants*. Prva taka lastnost je drugačnost. Zasluge za to je treba pripisati predvsem odtrgani odpadniški druščini Lionhearts, ki jo sestavljajo sarkastični miner Jonesy, Q1-11, modern android, ki vidi smisel sveta v vročem čaju ter Rexus, ki je po hudi travmi postal smrdeča, neprijazna razvalina. Že po tem opisu lahko sklepate, da bo igra naphana z odbitim humorjem, ki se bo kazal v izjavah, zgodbi ter celo rabi orožja. Nenavadna druščina neprostovoljno postane konjenica poštenega sveta ter se poda na avanturo polno akcije. Krohotali naj bi se okoli božiča.

www.lucasarts.com

>>REALNOČASOVNA STRATEGIJA

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Berite in se slinite.

Koža se nam kar naježi, če pomislimo, kakšna imena se bodo združila – tu je filmska licenca *LOTR*, nato velikanski založnik EA in za konec še razvijalci zaslužni za *C&C Generals*. Ob takih velikanih je nekaj kristalno jasno: šlo bo za spektakel najvišjega kova. Igra se bo močno naslanjala na film, uporabljala bo izboljšan pogon iz *Generals*, naenkrat pa se bo bojišču znašlo več tisoč enot. Poveljevali ne boste le svetli strani, temveč se boste podali tudi med podle fante – medtem ko bodo množice služile kot "kanon futer", se boste morali koncentrirati predvsem na junake in njihove zlobne različice, saj bodo ti odločali o končnem izidu. Razvijalcem gre silno na roko tudi dejstvo, da bodo lahko uporabljali podobna orodja, kot jih je uporabljal Jackson pri ustvarjanju filmskih spopadov. Upajmo le, da ne bo na bližču preveč poudarka. Rezultato bomo priča v drugi polovici 2004, upamo pa na boljšo igro, kot je bil *Return of the King*.

http://lordoftherings.eagames.com

>>OPISI MODOV

NA DVD

Razlog, da se rok uporabe iger močno podaljša.

REBALANCE MOD 3.11

Za: *Freelancer*

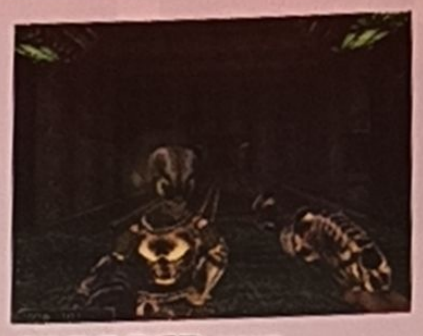
Ne gre za samo še en zgolj večigralski mod, saj *Rebalance* okrepi *Freelancer* z dodajanjem mnogih novih ladij (na primer Naginata in Javelin Cruiser), še več opreme, orožij, bojev med bojnimi plovili in misij tako v enoigralstvu, kot tudi večigralstvu. Tu je še več misij in nagrad za Zemljo (pač lokal-patriotizem) in celo več frakcij za zemljanski sistem. Za kogar koli, ki se je *Freelancerja* naveličal (in tudi za začetnike) je tole obvezen material!

PCFormatOcena

Še enkrat užvajte v križarjenju po vesolju

Potrebuje Mod Manager, ki zna biti zapleten

"Pravzaprav bolj dodatek kot mod, a silno dober." **83%**



CODE RED THE MARTIAN CHRONICLES

Za: *Quake II*

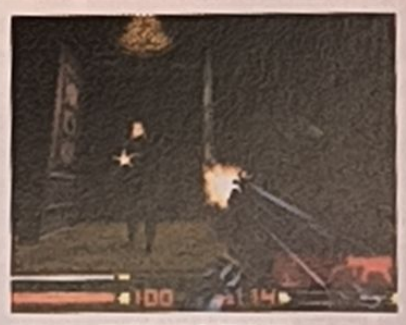
Osupljivo profesionalen mod za *Quake II* z dvema samostojnima enoigralskima igrama in bistrim večigralskim modom ter za povrh še z lastnim naborom botov. Igra je polna malih možicev z velikimi glavami, družbo pa jim delajo velikanski roboti ter druge groteskne pogruntavščine. Popolnoma brezplačna igra ni nikoli slaba stvar, še posebej, če dodate majcene zelene vesoljce.

PCFormatOcena

Ko marsovci napadejo; enkraten izdelek

Marsovci s kvadratnimi glavami?

"Prihajamo v miru. Odložite orožje, da vas scvremo." **85%**



UNDERWORLD BLOODLINE

Za: *Half-Life*

Izgleda, kot da bi temeljila na kakšnem prihajajočem filmu o Romeu in Juliji, le da nastopajo vampirji in volkodlaki. Mod vam podari nadzor nad eno izmed teh ras, trudite pa se ukrasti hibrid nasprotnikov in si v zakulisju resničnega sveta priboriti nesmrtnost. Gre torej za ekipno strelsko igro z precej majhnim naborom orožja, ki pa segajo od starodavnega rezila do povsem sodobnih strojnic, vse to pa se odvija v dobro zastavljenem okolju.

PCFormatOcena

Dobra gotska ekipna zabava

Pomanjkanje pestrosti orožja

"Na žalost ni *Ultima*, a je vseeno dobra." **75%**

BALANCE OF THE FORCE

Za: *Jedi Knight 2*

Vzemite *Jedi Knight 2*, dodajte dozo dobrot razrednega igranja, testo zabelite z izkušnjami, pridobljenimi v pobojih in doseženih ciljih, pa dobite ekipno igro v slogu *Firearms*. Napredujete lahko po lestvici imperialne vojske ali upornikov in sicer začnete kot normalen imperialni Stormtrooper oziroma uporniški tehnik ali pa varčujete točke, pridobljene s poboji ter se po smrti pojavite kot Jedi oziroma Sith.

PCFormatOcena

Ekipno ultra nasilje v svetu *Vojne zvezd*

Ni vroolijev, a toliko več bovcasterjev

"Zadoščala bo do prihoda *Knight of the Old Republic*." **71%**

MLATENJE SLAME?

Id še nikoli ni spodletelo pri hvaljenju najlepše igre vseh časov.

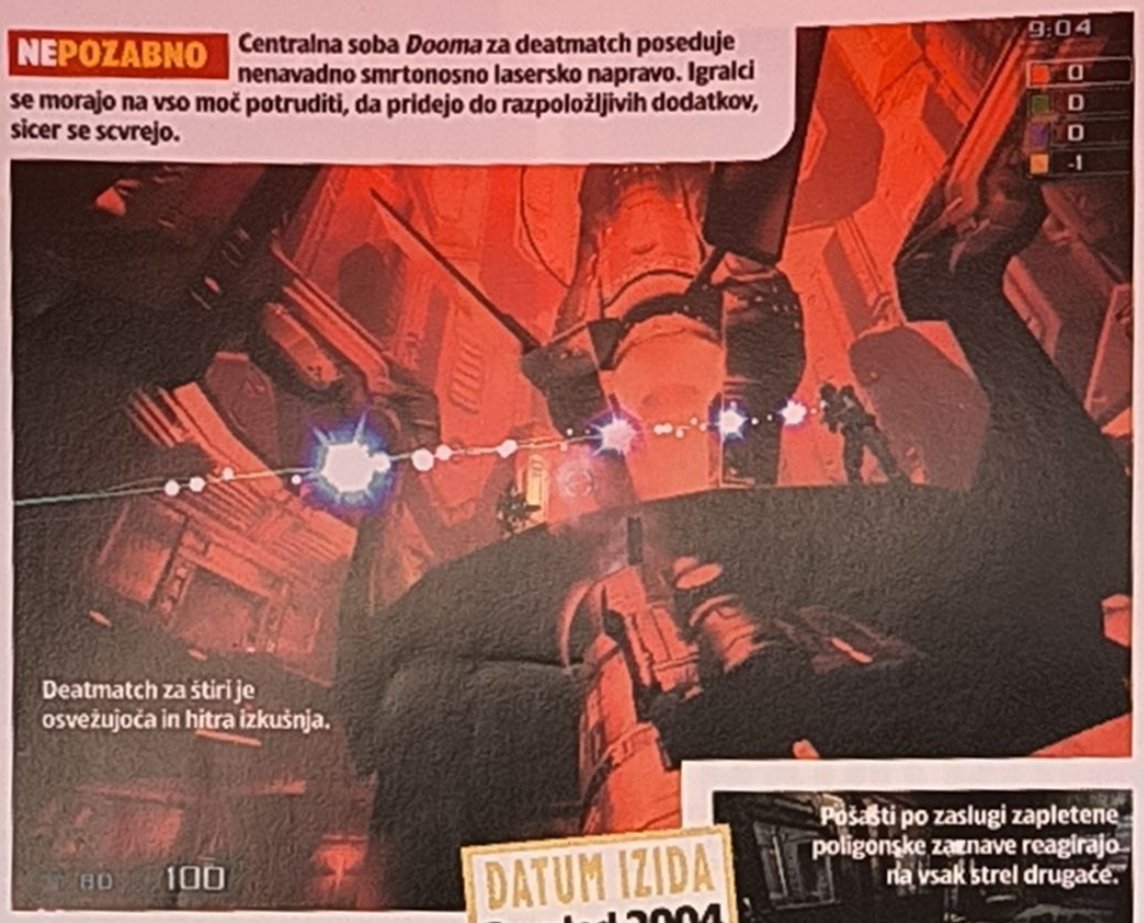
ONI PRAVIJO?

NAVDUŠENI "*Doom III* bo spremenil pričakovanja igralcev, kar zadeva vizualno in doživljajsko plat igre," napoveduje Todd Hollenshead, glavni direktor id Software. "Enostavno ne moremo biti bolj navdušeni nad *Doom III* in vznemirjeni smo, da bomo igro objavili z Activision. Pripravite se, da boste prestrašeni."

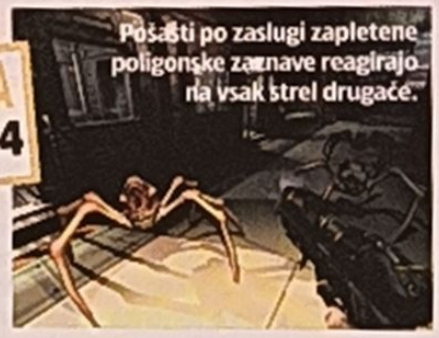
MI PRAVIMO

PREPLAŠENI Skorajda ni dvoma, da bo *Doom III* tehnološki velikan, ki bo veliko uporabnikov prepričal v nakup pregrešno drage grafične kartice. Pa bo igra kot celota izpolnila vsa pričakovanja? To je zaenkrat še nejasno, a pričakujemo nekaj resne strelske akcije, da ne omenjamo potencialno najstrašnejših pošasti in dogodkov, kar smo jih kdaj videli.

NEPOZABNO Centralna soba *Dooma* za deatmatch poseduje nenavadno smrtonosno lasersko napravo. Igralci se morajo na vso moč potruditi, da pridejo do razpoložljivih dodatkov, sicer se scvrejo.



Deatmatch za štiri je osvežujoča in hitra izkušnja.



Pošasti po zaslugi zapletene poligonske zaznave reagirajo na vsak strel drugače.

DATUM IZIDA
Pomlad 2004

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

DOOM III

Nestrpno pričakujemo, kdaj bomo dobili kurjo polt.

Kombinacija luči, senc in ostudnih pošasti je namenjena zastraševanju igralcev.

V ekipi id Software so postali pravi mojstri v demonstriranju nove igre in pri tem vsekakor znajo prepričati. *Doom III* izgleda neverjetno. Osupljivo osvetljevanje, veličastne skriptirane sekvence in takšni vizualni učinki, kot jih še nismo bili deležni. Glavni direktor Todd Hollenshead je upravičeno ponosen na grafično moč igre: "Nič ni vnaprej renderiranega," pravi. Ves čas se dogaja obilica stvari, vse pa je zavito v realistično igro svetlobe in senc. Prikazni se nepričakovano prikažejo iz zidov in stropov, močnejši vragi pa podirajo stene in se prebijejo preko vseh ograj.

Fizikalni fenomen

Kar je še pomembneje, igra po stopnjah natrese obilico objektov, ki jim ni tuja realna fizika. Kot razlaga Hollenshead, bo ekipa, ki je delala na fizikalnem pogonu, pomembno pripomogla h končnemu vtisu: "Naš fizikalni pogon je izjemno zmogljiv. V eni od testnih sob je kup kovinskih zabojev, naloženih eden na drugega. Če ustrelite v enega, se bodo vsi začeli rušiti. Podobna zadeva bi ostale fizikalne pogone povsem upočasnila."

Naše prvo doživetje teh realnočasovnih učinkov se je zgodilo na igranju večigralskega dema *Doom III* na letošnjem QuakeCon v Dallasu. Predmeti so padali s polic, sode in škatle je mogoče potiskati po hodnikih – možnost barikad je povsem realna. Na diskusiji o igri je Todd pripovedoval o večigralstvu: "Veliko je unikatnih elementov ter sestavin, ki bodo iz *Doom III* naredile čisto svojevrstno izkušnjo – zanimiv bo na čisto svoj način. Prvič boste v igri videli resnično dinamično osvetljevanje in senčenje. Lahko boste prižigali in ugašali luči, tako da bodo ljudje vstopili, prižgali luč in razmišljali o tem, kaj je v sobi, ter nato ugotovili, da ste to vi... Prav tako boste imeli možnost streljati v svetlobna telesa in določena področja zaviti v temo, upravljali boste s predmeti, premikali sode in ustvarjali ovire za ostale igralce."

Podivjana akcija

Deathmatch akcija se vrti okoli teh posebnih elementov in norih dodatkov, ki spremenijo borce v prave bojevniške fanatike, kar je izjemno zanimiva izkušnja. Večigralstvo v *Doom III* deluje unikatno, še posebno z vračanjem na osnovno dinamiko deathmatcha za štiri igralce, medtem ko nas zasipa z najnapredn-ejšo grafično podobo, kar smo jih bili kdaj priča. Gre za nenavadno mešanico.

Ni še povsem jasno ali bo ta recept iz razvijalske pečice prišel z okusom nečesa svežega ali pa nam bo v ustih pustil grenak priokus že znane igralne izkušnje. A v preteklosti jim je še vedno uspelo. To dejstvo pa je vredno zaupanja.

PCF

SPUSTITE ZVER

Pošasti v *Doom* so bile posodobljene za 21. stoletje

Zverine so bržkone najbolj impresivno podrobne in animirane, kar smo jih do sedaj videli. Kar nekaj med njimi je zasnovanih na pošastih iz izvirne igre. Pa bo id predstavil naključne pošasti kot možnosti v večigralstvu, kot je bilo to v prvencu? Dogodek QuakeCon je nakazoval, da so ljubitelji močno naklonjeni taki možnosti. Ali bo id res tako retro usmerjen? Kar težko verjamemo, a razneženi Američani so dandanes res vsega sposobni...

RAZVIJALEC
ID SOFTWARE

ZALOŽNIK ACTIVISION
WWW.IDSOFTWARE.COM

Todd Hollenshead, generalni direktor id Software.

KDO SO ID SOFTWARE?
Id Software se je med zvezde izstrelil pred kakšnim desetletjem, ko je svet ugledal prvi *Doom*. Od takrat so ustvarili *Quake I, II* in *III*, so pa tudi vir iger kot je *Return to Castle Wolfenstein* in prihajajočega *Quake IV*. Legenda se nadaljuje na vsakoletnem QuakeConu v Dallasu, kjer se zavoljo id-jevih iger vsakič zbere več ljudi.

KAJ DELAJO?
Ekipa se trenutno koncentrira na dokončanje grafičnega opusa *Doom III*. Gre za ponovno obujanje materiala, ki jih je naredil znane in bi lahko služil kot merilnik sposobnosti grafičnih kartic. Naši viri namigujejo, da že načrtujejo povsem novo igro, s katero bodo po desetih letih izstopili iz sveta *Dooma* in *Quaka*.

TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

SUPER CENA 650 SIT

KAJ KUPITI?
Terenski avtomobili
Ravni zasloni

+

T3ME MESECA
Večkanalni zvok
Kako ujeti tatu?
Rally v Mariboru

+

PRIMERJALNI TEST
Digitalne kamere

+

NASVETI
Kako zaščititi digitalni fotoaparat
Skrivnosti mobilnih telefonov
Kako pretvoriti osebni računalnik v digitalni čudež

+

NA TESTU
Canon EOS 300D (digitalni fotoaparat)
Ploneer NV-DS990 (sistem za hišni kino)
Samsung LW17N13W (LCD zaslon)
Canon MVX10I (digitalna kamera)
Panasonic SC-ST 1 (sistem za hišni kino)
JVC XV-NP1 (predvajalnik DVD-jev)
Blaupunkt Woodstock (avtoradio)
Motorola MPX200 (mobilni telefon)

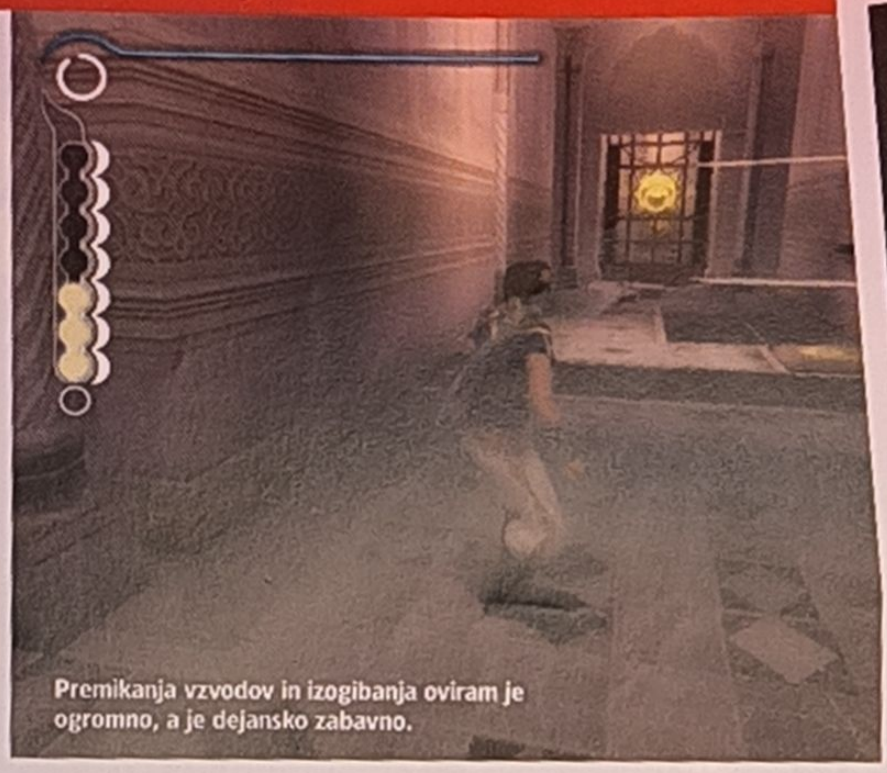
DECEMBER 2003

NI LEPO, KO VLOMIJO K VAM. To vem, kajti zgodilo je prejšnji teden. Prilepljen na kavč mojega kletnega stanovanja sem gledal poročila, ko zazvoni telefon. "Greš na pivo?" me vpraša prijatelj z druge strani ulice. Če na vroči večer poznega poletja izbiram med temačnostjo in bedo ter mrzlim pivom, zmaga pivo, brez primere. Tri ure kasneje, ko se veselo opotekam nazaj proti stanovanju, opazim na široko odprto spalnično okno - veliko bolj na široko, kot sem ga (neumnež) pustil. Prva stvar, ki jo opazim ob vstopu je izginotje mojega šesto jurjev vrednega gorskega kolesa, druga pa, da sta izginila oba mobilna telefona in fotoaparat.

NAPREDEK

Taka avantura na vsakomur pusti pečat...

Princ skozi igro doživlja določene spremembe. Iz skrajno trmastega, na trenutke že zlobnega fanta, se zaradi čedne Farah nekoliko omehča in kaže nekoliko romantičnih občutij. Hkrati postaja vse bolj odločen in pripravljen na neizprosen boj. Ves čas zbira pesek, za kar je nagrajen z vedno več možnostmi nadzora časa, skozi skrite prodore pa pride do čarobnih vodnjakov, kjer si izboljša zdravje. Spreminjajo pa se še njegova oblačila – najprej izgubi klobuk, nato rokav in na koncu celo majico. Ko bi se to zgodilo še z Laro...



Premikanja vzvodov in izogibanja oviram je ogromno, a je dejansko zabavno.

Pravi gentleman – dekletu odstopi garaško delo, sam pa malo poleži.

To je moje pojmovanje nezavidljivega položaja.

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Tomaž Bartolj odkrije princa iz sanj. Priporoča ga vsem, ne le princesam!

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat DECEMBER 2003

OD TOČKE DO TOČKE

Shranjevanje v igri je mogoče le na vnaprej določenih točkah. Na teh dobite tudi vizijo prihodnosti, ki služi kot pomoč in vodilo skozi ovire. Ta način še bolj vleče k igranju, saj boste kljub očem, ki bodo sredi noči rdeče kot paradižnikova mezga, vedno želeli priti do naslednje, pa še naslednje in še naslednje... Prav tako vas prisili k intenzivnemu pristopu, saj vas lahko napaka hitro stane petih minut dela. A razporeditev je dobra in frustracij zaradi tega ne bo, dodatno okrepitev pa predstavljajo vodnjaki, v katerih obnovite življenjsko moč.

Večina ljudi misli, da je čas kot reka, ki hitro teče v eno smer. A jaz sem videl obraz časa in lahko vam povem, da se motijo. Čas je kot ocean v nevihti. Princevo misel sem si zapomnil dobesedno, kar ogromno pomeni, če upoštevate, da v sporočilu konkuriram le zlatim ribicam, katere pomnijo največ tri sekunde, da iz trgovine namesto kvasa praviloma prinesem kis, ker pozabim nakupovalni listek in da si ne morem zapomniti niti letnice Kristusovega rojstva. A kadar me nekaj tako močno impresionira kot *PoP: The Sands of Time*, se mi citati kar vžigajo v možgane.

Princ je življenje začel že leta 1989, ko smo prvič uzrli njegovo, takrat seveda 2D, sabljanje ter izogibanje nevarnim grajskim pastem – igra je postala uspešnica, dobila dve nadaljevanji, od tega eno 3D, ki pa je bilo najšibkejši člen. A če je bil 3D prvenec klavrno stvarjenje, je *The Sands of Time* najmočnejši član družine.

Mladi par ne skopari s hudomušnimi izjavami in situacijami.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Ubi Soft
Na spletu http://www.princeofpersiagame.com/
Min P3 800MHz, 256 RAM, 32Mb 3D kartica
Opt P3 1000MHz, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA Igra ne podpira grafičnih kartic GeForce 4 MX. Da, prav ste prebrali: NE podpira.

Da bo igra odlična, je bilo jasno že po izbiri razvijalske ekipe – določili so namreč fante, ki so nam prinesli odličen *Splinter Cell*, ter jim za povrh dodali še idejnega očeta Jordana Mechnerja. Medtem ko so prvi poskrbeli za tehnično popolnost naslova, je "ata" znova pričaral pristno vzdušje.

Mladi mož

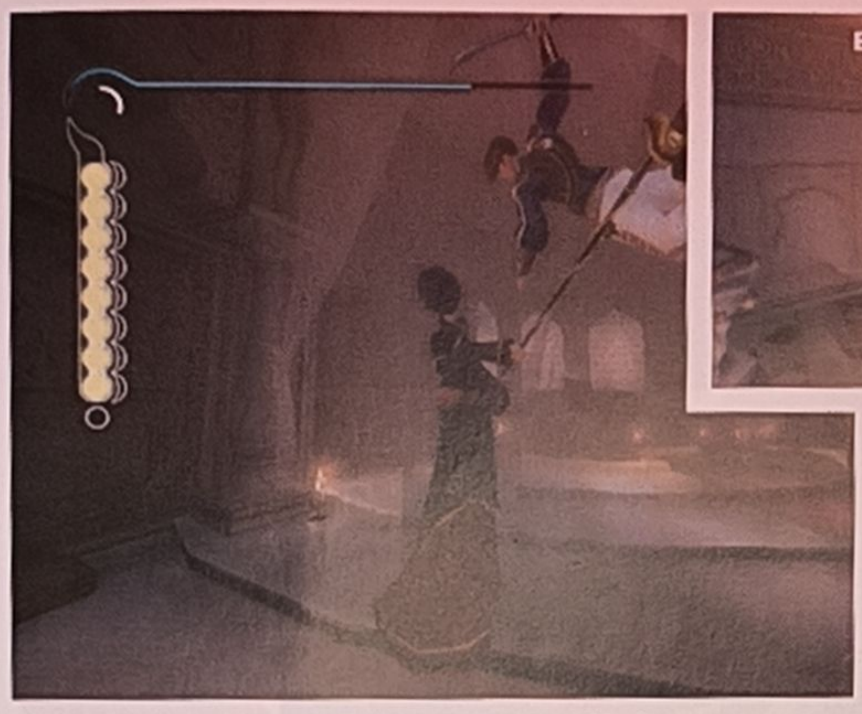
Povod za bojevanje princ pravzaprav ustvari sam. V želji, da bi se dokazal očetu, skupaj z njim napade drugi narod, ukrade tako imenovano bodalo časa ter ga po prigovarjanju izdajalskega svečenika uporabi na ogromni peščeni uri. S tem na svet spusti pesek časa, ki vsakogar, ki se ga dotakne, spremeni v peščenega zombija – bitje brez razuma, a z obilico želje po pobijanju. Ko spreviđi kaj je storil, se zaobljubi, da bo napako popravil, pri njegovi pustolovščini pa se mu po sili pridruži še hči poraženega kralja.

Že po uvodnih sekvencah (za te sedaj pri Ubi Softu skrbi poseben oddelek) boste uvideli, da je perzijski princ kot osebnost močno napredoval (beri: postal temačnejši) iz nedorečenih kvadratkov iz prvih delov ter iz smrkavca v tretjem delu, ko je dajal vtis, da gre nabirat jagode, ne pa odrešit svet. Tokrat je odločen, njegov glas je rezek, poln poguma in trme, pogled je srepeč, da te spreletava mraz, giba pa se kot atlet s pridihom Nea iz *Matrice*. Ko prime za zvesti meč, se požene po zidu, preskoči prepad, naredi hitri pokol ter zmagoslavno, a srdito pogleda naokoli, se zaveš, da pred tabo stoji morda najboljši igričarski lik doslej.

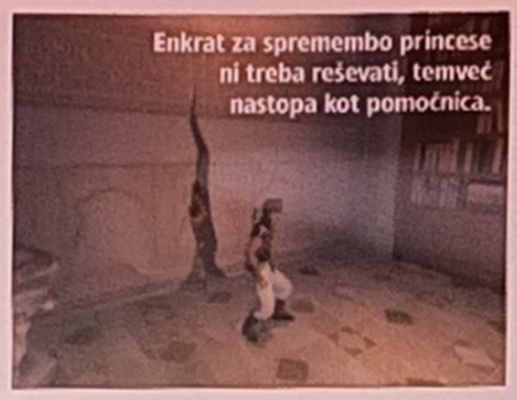
Igro boste silno hitro obvladali, za kar gredo zasluge fantastičnemu nadzornemu sistemu. Kjer sta se Lara Croft in Indiana Jones spotaknila in padla na nos, mladi princ blesti. Je izjemno lepo vodljiv, potrebujete le peščico tipk, izvajate pa lahko celo večje vragolije, kot si mislite. Največjo genialnost sistema boste spoznali po kakšni uri igranja,

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE:** Atraktiven izgled, Tirke kamere, Čudovit nadzor, Očarljivo pomočnico **SOVRAŽILI BOSTE:** Peščene zombije, Izdajalskega kraljevega svetovalca

TAKO NE BOSTE UŽIVALI NIKJER, A VENDAR NAJ OMENIMO... **INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB** 81% **LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** 70% **SPIDER MAN: THE MOVIE** 77%



Končni obračun vam bo podaril blažen občutek zadoščenja.



Enkrat za spremembo princese ni treba reševati, temveč nastopa kot pomočnica.

Ugank ni ravno veliko, posamezni elementi razmišljanja pa so pogosto vpeti v igro.

ko boste začeli nizati kompleksne gibe in ne boste praktično nikoli umrli zaradi neprimerne kamere ali nerodnega upravljanja, temveč le zaradi lastne lahkomiselnosti.

Sila in pamet

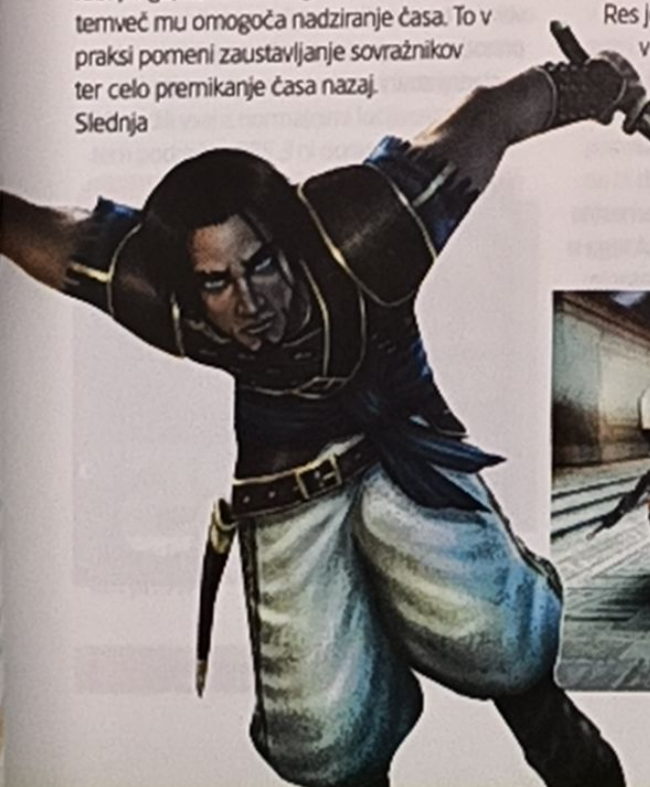
Princeva avantura je čudovito razgibana – neprestano se menjavajo atraktiven boj, premagovanje mehanskih ovir (žage, bodice, skakanje...) ter reševanje logičnih ugank. Največja paša za vse čute so nedvomno spopadi, pri katerih ne boste skorajda nikoli imeli opravka le z enim nasprotnikom, temveč se jih bo na vas spravilo več. Ker ne gre za sovražnike iz mesa in krvi, temveč iz uročenega peska, je veselica še večja. Ni dovolj, da barabe le zmlatite – ko so enkrat na tleh, jih morate zabosti še z uročenim bodalom, sicer znova oživijo. Ob uspešnem uboju princ ne dobi le nasmeška, ki je očarljiva kombinacija besa in zadovoljstva, ampak še pesek, ki se shranjuje v omenjenem nožu. Pridobiva ga tudi iz peščenih oblakov, ki so raztreseni po stopnjah, ne rabi pa ga, ker bi zbiral gradbeni material, temveč mu omogoča nadziranje časa. To v praksi pomeni zaustavljanje sovražnikov ter celo premikanje časa nazaj.

Slednja lastnost pride še posebej prav pri kompleksnih ovirah, kjer se prebijete preko desetih nožev, valjev in žag, nakar iz sebe naredite mesno nabodalo. V takem primeru čas zgolj zavrtite do trenutka, ko so bila vaša čreva še nedotaknjena, in napako odpravite.

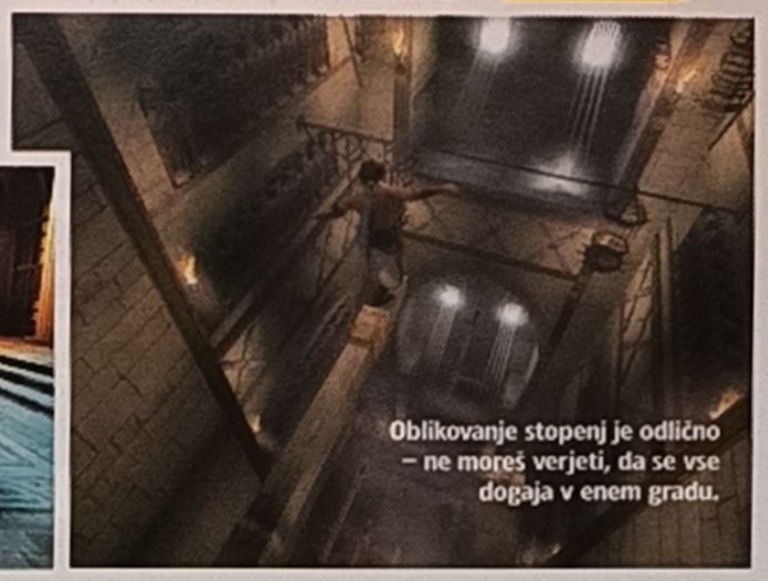
Igra daje občutek, kot da bi bila prenesena iz knjige o srednjeveških perzijskih junaštvih. Poglavitni razlog za to je unikaten izgled, ki vse konkurente osramoti, predstavi pa enkratno senčenje in resnično upraviči nakup kartice, ki podpira vse elemente *DirectX 9.0*. Svoj zmagoslavni pohod nadaljuje z natančnimi teksturami, gibanje princa pa je sploh tako življenjsko in prepričljivo, da boste začeli še sami tekati po zidih. Grafični superiornosti zvočna podoba ne more povsem slediti, pa ne zaradi vsebine (glasbena mešanica srednje vzhodnih ritmov in rocka med boji vas enostavno omami), temveč, verjeli ali ne, kvantitete. Škoda je, da vse prepogosto poslušate le stopinje ali veter, ko pa je očitno, da so tudi za glasbo skrbeli veliki talenti.

Igri ne morem očitati praktično ničesar. Res je – je linearna. A glede na to, da gre v osnovi za prebijanje skozi labirint pasti, drugega niti ne moremo pričakovati, čeprav lahko z uporabo logike ovire včasih premagate celo na več načinov – včasih najdete v na videz nemogočih situacijah povsem preprosto rešitev, zaradi česar boste prepričani, da ste potomec Einsteina. To pa zagotovo niso nasprotniki, a tega v zvrsti sploh ne bi pričakovali. Edini problem je dolžina. Polemika glede tega je bila odprta že našem forumu, a čeprav boste igro silno hitro dokončali, si ne dovolite, da bi jo spregledali. Igra obljublja, da boste postali gospodar časa, jaz pa vam povem, da je to kar *PoP* sam, kajti ob njem vam ne bo jasno, kam je šlo tistih deset ur, ko bi morali spati.

PCF



Vojna: faaaaaaaantastično.



Oblikovanje stopenj je odlično – ne moreš verjeti, da se vse dogaja v enem gradu.

PCFormat Ocena

Neverjetna igra s fantastičnim glavnim likom

Sladek že, a tudi prekljeto kratek

MOD MOŽNOSTI
Nima jih. Prav nič.

VEČIGRALSTVO
Na tem svetu je prostor le za enega princa.

"Če bi bila daljša, bi bila na robu popolnosti..." **90%**

GIBALNE SPOSOBNOSTI

Teči po zidu? Pfi, preprosto.

Princ bi pri telovadbi gotovo dobival le odlično oceno, saj zganja prave vragolije. Lahko skače, teče po zidu, pleza po stebrih, se vrti okoli drogov in se odrine do drugega, odbija se od sten in si tako izbori pot navzgor, lovi ravnotežje na tramih, se odrine od zidu in podre sovražnika, zateče po nasprotniku, se v zraku zasuče in ga smrtonosno mahne po betici (na kamero bi bila ob tem ponosna še brata Wachovski), z mečem blokira udarce in se vedno ujame ob kakšen rob ter prepreči padec v globino.

FIFA 2004 je postala taktična, kot še nikoli – boji v sredini so neizogibni.

Sistem izvajanja prostih strelov je perfekten – določite lahko celo rotiranje žoge.

Ni mi treba biti Dany, da ugotovim, katero tekmo boste največkrat odigrali.

BREZ ŽOGE

Zapleteno in vendar uporabno...

Gre za veliko novost v *FIFI 2004*. Ko imate žogo, pritisnete določeno tipko in nad tremi soigralci se pokažejo številke. To so potencialni prejemniki podaje. S tipko krožite med njimi, izberite tistega, ki je v najboljšem položaju ter ga vodite in mu žogo podate. Tu vam bo zelo prav prišel plošček z dvema analognima ročicama. Novost močno poveča taktične možnosti in omogoči lepe akcije, a preden jo boste obvladali, bo preteklo nekaj časa.

INDIREKTNI STRELI

Štiri možnosti, en cilj.

Če pridete do indirektnega strela ali strela iz kota, se pojavi majhen meni s štirimi možnostmi, kot so podaja na bližnjo daljno vratnico, v sredino... Izbrati morate enega izmed načinov (te lahko že pred tekmo prilagodite) ter ciljnega soigralca, na let žoge pa nato nimate več vpliva. Zatem imate nekaj sekund, da si z izbranim igralcem priborite prostor, pričakate podajo in streljate. Ter kdaj še res zadenete.

↘NOGOMETNA SIMULACIJA

FIFA 2004

Tomaž Bartolj si na tipkovnici lomi prste, a uživa v golih.

KAR MORATE VEDETI

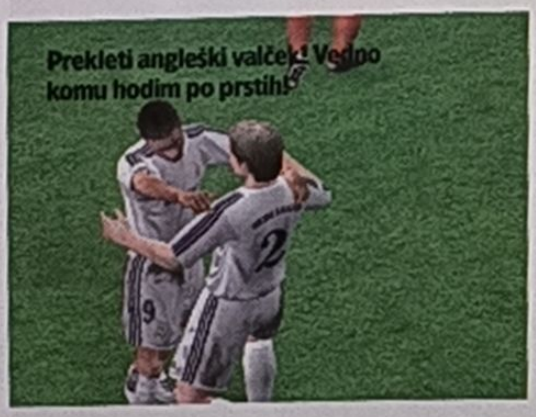
Založnik Electronic Arts
Na spletu http://www.easports.com/games/fifa2004
Min 350MHz, 128Mb, GeForce3
Opt 1 GHz, 512Mb, plošček z analognim nadzorom

PORABITI V VSAJ **1** LETU

ČISTA RESNICA
Klube iz *Total Club Manager 2004* lahko uvozite v *FIFO 2004* in z njimi odigrate tekme.

Če bi bila *FIFA* krava, bi bila že pošteno zavaljena, saj ima pašnik že dolgo samo zase. A medtem ko si je pridobivala salo, je iz dežele vzhajajočega sonca prišla konkurenca in sedaj se mora podati v brezkompromisen dvoboj. V ta namen si je pošteno nabrusila rogovje.

Letošnja inkarnacija se močno opira na uspelo *FIFO 2003*, a kljub temu ni mogoče reči, da v seriji ni novosti. Zagotovo je najmočnejši sveži veter v obliki Off ball control (več o njem v okvirju), kompletno prenovitev pa je doživel še sistem izvajanja prostih strelov ter kotov. Še preden boste spoznali spremembe v sredici igralnega sistema, pa boste naleteli na okusno skorjo. Dolgoletno razvijanje različice za PC je razvijalce naučilo, kako izdelati spektakel na PC-ju. *FIFA 2004* je nedvomno najlepša nogometna igra daleč naokoli, saj je serija stopila še korak naprej v prikazovanju izgleda igralcev, predvsem pa njih prepričljivem gibanju. A kar še bolj navduši je zvok – stadion ob golih dobesedno zavre, navijači prepevajo himne, žvižgajo, ploskajo, ko pa se jim pridružita še dobra televizijskega prenosa še izboljšajo posnetki atraktivnih akcij, karnero pa lahko postavite kakor želite. EA prav tako ni skoparil z denarjem, kar se kaže v polni licenci – tu je 18 lig, 350 moštev in 10.000 nogometašev s pravimi imeni ter večinoma tudi obrazi.


Prekleti angleški valček! Vedno komu hodim po prstih!

Dobrodošla globina

Kar zadeva nadzor, se mi smilite vsi, ki si boste lomili prste po tipkovnici. Tipke so namreč razporejene tako, da ugajajo kvečjemu nilskemu konju in kar je še huje – ni jih mogoče spremeniti. Vsaj dokler ne namestite popravka, kar je prava mala sramota. A tega si omislite čim prej, saj popravi tudi obnašanje vratarjev, ki so pred tem pravi taborniki (manjka jim le šotor) in edina večja hiba sicer dobre UI.

FIFA je z letošnjo različico še bolj pridobila na globini. Šprint z ene strani igrišča na drugo, postaja stvar preteklosti. Sedaj je igra čudovito tekoča in potrebuje premišljene serije podaj, ki se končajo z izigravanjem vratarja in sladkim občutkom zmagoslavja, ko žogo le še narahlo potisnete v mrežo. Nevarni so tudi streli iz večjih razdalj, a niti do teh ne boste prišli tako zlahka. Težišče igre se je namreč občutno premaknilo na sredino, kjer se bijejo prave bitke.

Pomembno vlogo igrajo tudi kazenski streli. Nadzor nad temi je enkraten in vsak je priložnost za gol, a preden se zapodite v igro, je pametno, da se podate na trening, kjer boste v miru spoznavali novosti.

FIFA 2004 je torej srednje globoka igra, ki bo na najnižji težavnostni stopnji lahko potešila ljubitelje arkad, a tudi ljubitelji taktične igre nad njo ne boste razočarani. *FIFA* je sedaj najmočnejši člen EA Sports, a vendar bo, ironično, verjetno imela v prihodnosti največ težav. Razlog je na naslednji strani...

PCF

POGLED DRUGAM

VAS MIKA BRCANJE V OKROGLO USNJE?

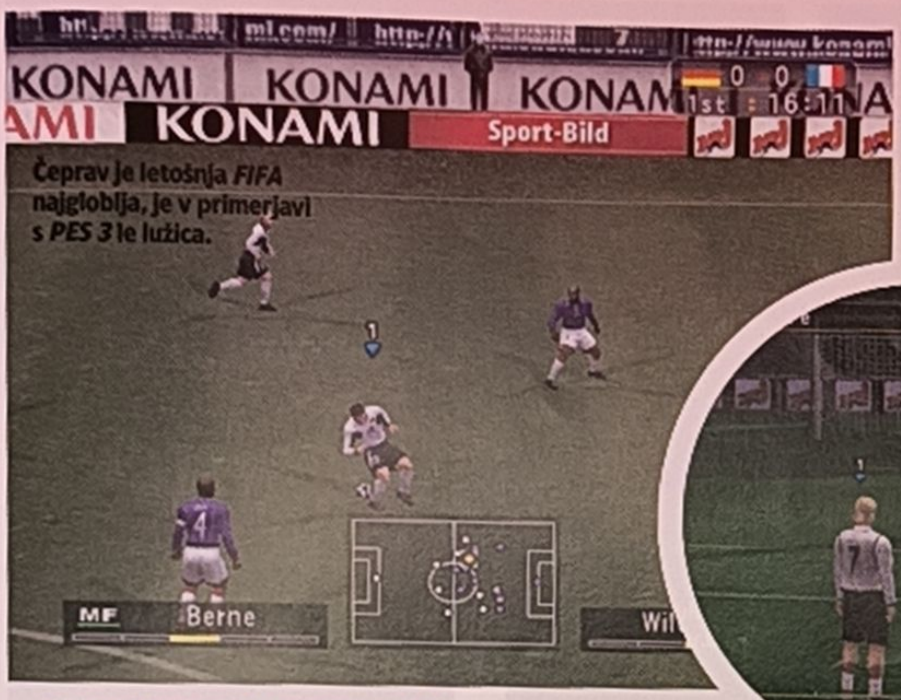
>>**FIFA 2003** 88%
>>**PES 3** 85%
>>**UEFA 2000, FINALE LIVERPOOL:ALAVES** 5:4

PCFormatOcena

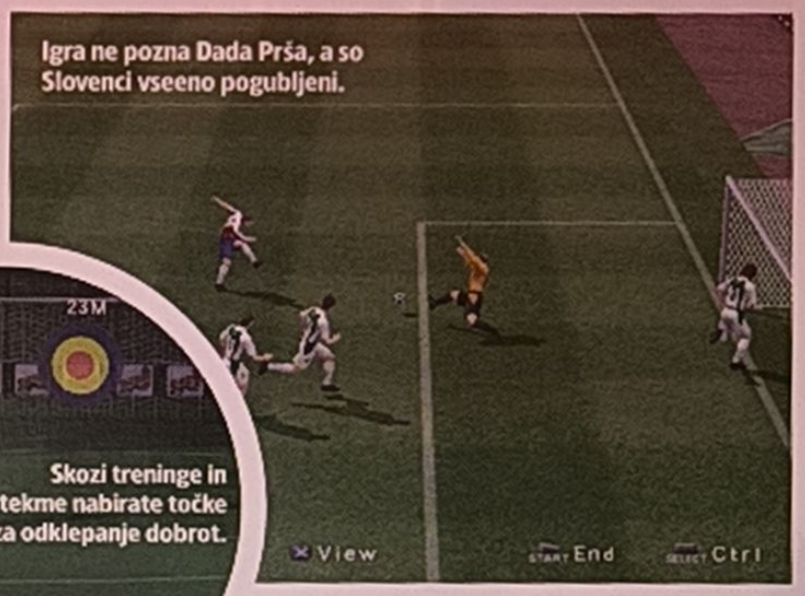
Globlji, lepši in tekoč nogomet
Takojšnja potreba po popravku
MOD MOŽNOSTI Lahko spreminjate, čakajte, ah nič.
VEČIGRALSTVO Internet in LAN (le s popravkom).

"FIFA se ne bo predala brez boja. Dobro zanjo in za nas." **85%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Spektakel in globino v enem ↗ Karierni način ↗ Glasbo SOVRAŽILI BOSTE ↙ Enoletno večigralstvo ↙ Da slovenska zastava izgleda kot ruska



Čeprav je letošnja *FIFA* najgloblja, je v primerjavi s *PES 3* le lužica.



Igra ne pozna Dada Prša, a so Slovenci vseeno pogubljeni.

Skozi treninge in tekme nabirate točke za odklepanje dobrot.

Taktičnih možnosti je ogromno, a vmesnik je malce neroden.

NOGOMETNA SIMULACIJA

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Tomaž Bartolj si zlomi še zapestje in zgrize nohte. Ter še bolj uživa.

PES 3 je kot špinača. Pretežno zelen, ne ravno božanskega videza, ko pa ga enkrat zaužiješ dovolj, si ne znaš predstavljati niti enega dne brez te zelene "čorbice".

Če obožujete bližč *FIFE*, dobre komentatorje, občutek, da stadion vre in visoko cenite vizualno lepoto, se obrnite stran in še naprej mirno uživajte v tem atraktivnem in prijaznem svetu. Če pa ste vsa ta leta čutili, da je nekaj narobe in si želite večje resničnosti ter nenehen boj, posezite po modri tableti (ops, spet ta *Matrix*), hočem reči *PES* 3.

Igra je prenesena s PS2, kar se ji ponekod boleče pozna. Prvo področje so že meniji, ki zavračajo miško, čeprav jo očitno poznajo, saj jo v redkih svetlih trenutkih lahko celo uporabljate. A to je le površinska praska – nekoliko večja rana je videz. Sicer so se potrudili vsaj z normalnimi ločljivostmi, a na tem področju *PES 3* ni dorasel *FIFI*. Tudi pri nadzoru s tipkovnico se kaže konzolna narava igre, tako da jo boste precej bolje odnesli lastniki analognih ploščkov.

Kjer pa *FIFI* zmanjkuje diha, *PES 3* najbolj zadiha. Igra je prepojena z neverjetno igralnostjo, ki hodi z roko v roki s taktičnostjo. Velik poudarek je na "trenerskem delu" – na voljo vam je ogromno število formacij, določate lahko celo natančno postavitev za vsakega igralca posebej. Sodobni športni gladiatorji so opremljeni s kopico statističnih podatkov, a vse to ne bi pomenilo nič, če se ne bi tako odlično odražalo v sami igri. Kaj hitro boste opazili, da obrambni igralci niso sposobni normalno igrati v napadu, napaka pri postavitvi vas lahko hitro stane zmage, če boste svoje fante preveč gnali, jim bodo odpovedale noge...

Kljub vsemu pa ste še vedno ključni element igre vi. Čeprav boste od začetka le zmajevali z glavo, se boste korak za korakom privadili nadzornega sistema in takrat boste spoznali, kakšno svobodo vam ponuja *PES 3*. *FIFA* igralca nekako omejuje in hitro lahko dobite občutek, da lahko gol dosežete le na peščico načinov. Tega v *PES 3* ni in vsaka akcija se lahko izteče drugače. Skupno jim je le, da morate pazljivo podajati in taktično prelisičiti nasprotnike, tako da boste večino golov dosegli z rahlim končnim udarcem in ne "bombami" iz velikih ali srednjih razdalj. Vseh potrebnih veščin se boste lahko naučili skozi treninge, kjer so –e jasno razložene, na voljo pa je tudi pet težavnostnih stopenj, ki vodijo vse od otročje lahkega nogometa pa do bitke za vsako ped travnate površine.

Ko gre za dvoboj *FIFA – PES3* je zadeva jasna. *PES 3* ponudi bolj globoko izkušnjo, a hkrati od vas zahteva več vloženega dela. Gre torej za edino pravo izbiro za najbolj vztrajne in potrpežljive, medtem ko bo bolj akcijsko navdušene razočaral. Kam sodite, pa že sami veste...

PCF

Sistem izvajanja prostih strelov ni dovršen kot pri *FIFI*.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Konami
Splet http://www.konami-europe.com/pes3/
Min 500MHz, 128Mb, DVD rom, 32Mb 3D kartica
Opt 600MHz, 256Mb, plošček

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA
Največji poraz do sedaj je Avstralija prizadejala Ameriški Samoi s poštenim 31:0 leta 2001.

PCFormatOcena

- Vrhunska taktična igra z neverjetno globino
- Ni licence, ne najbolj vrhunska videz in zvok
- **MOD MOŽNOSTI** Igra na njih sloni. Poglejte na splet.
- **VEČIGRALSTVO** Na enem PC-ju.

"Ljubite taktičnost bolj kot bližč? Ta naslov je za vas."

85%

MOD MOŽNOSTI

Ob nakupu dobite le pol igre. Druga polovica je zastonj...

Konami nima zakupljene polne licence, kar se odraža v izmišljenih igralcih in klubih. To ni ravno katastrofa, vsekakor pa nekoliko negativno vpliva na občutek pri igranju. Ko recimo prevzamete krmilo nad slovensko reprezentanco, se glede na priimke zdi, da ste se odločili za nogometno ekipo japonskih kamikaz. Zato je silno dobrodošel preprost urejevalnik igralcev ter ekip, ki vam omogoča da to napako lastnoročno odpravite. Glede na različico za PS 2 in demo *PES 3* pa si upamo trditi, da se bo tudi za različico za PC na spletu zlahka dobilo na tone materiala, ki bo dodal natančno izdelane resnične nogometne akterje. Če si tega želite, najprej obiščite stran **www.pesfan.com**, kjer boste dobili še več koristnih napotkov.

POGLED DRUGAM

SE ŽELITE MAŠČEVATI HRVATOM? TU SO VAŠE MOŽNOSTI...

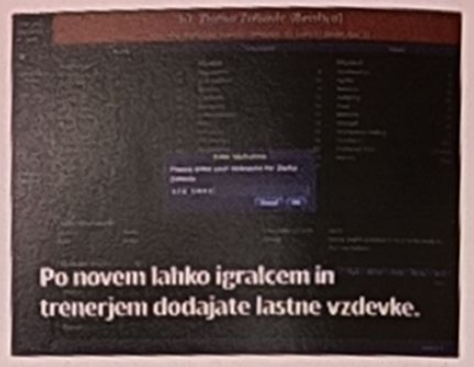
- **>>FIFA FOOTBALL 2004** 85%
- **>>CHAMPIONSHIP MANAGER 4** 90%
- **>>TOTAL CLUB MANAGER 2004** -%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Razlike med igralci; Pester nabor taktičnih možnosti; Odklepanje dobrot
SOVRAŽILI BOSTE: Nerodne menije; Slab komentar; Izmišljena imena

POGLED DRUGAM

LJUBITE NOGOMET? PREIZKUSITE TE.

>>**FIFA 2004** 85%
>>**CHAMPIONSHIP MANAGER 4** 90%
>>**PES 3** 85%

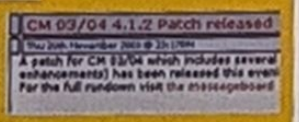


LJUBITELJSKE STRANI

www.thedugout.net
The Dugout je, vsaj po mojem skromnem mnenju, ata, mama teta in stric vseh strani posvečenih tej managerski seriji. Spletna stran ponuja vse, kar ste si želeli imeti ponujeno. Naleteli boste na stotine taktičnih postavitev in nasvetov za vsako priložnost. Spletna stran je tudi prava zakladnica imen igralcev, ki bodo za razmeroma nizko ceno sedli v ekipo kot plomba na luknjo v zobu. Plus najnovejše informacije, intervjuji, zadnje izboljšave... Nujna postaja tako za noro zaljubljene, kot tudi za občasno zagledane v serijo *Championship Manager*.

KDO KOGA KAM

Vse je popolno. Le mati narava nagaja...



Ob samem izidu je predhodnik te igre, Championship Manager 4, razdelil milijone ljubiteljev v dve skrajni skupini – prvi so ga oboževali, drugi sovražili. Razlog je bil v velikanski količini večjih in manjših hroščev, ki je dala vedeti, da je šlo za tipičen prezgodnji porod. Pet tako imenovanih Enhancement Packov ali po domače "popravkov", je večino teh žuželk sicer postrelilo, a je strah pred njimi ostal. Še posebej, ker je takoj po izidu izšel tudi popravek za zadnji del serije.

↘ŠPORTNA SIMULACIJA

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

Bolje to, kot trde droge, se tolaži mati Aljoše Hancmana.

Kdaj se je to zgodilo, bi težko določil, vem pa, kdaj sem končno pogruntal. Da je matrica resnična in da je mene pogoltnila že pred leti, namreč. Če za računalnikom preždiš več kot polovico dneva, ali lahko sploh trdiš, da živiš v realnem svetu? Komajda. Spreletelo me je ravno sredi igranja objekta tega opisa. Ko so bili naši matadorji na kvalifikacijah za evropsko prvenstvo povoženi s strani hrvaških, sem samo zamahnil z roko, ko pa sem z Ajaxom v *Championship Managerju 03/04* izpadel iz četrtfinala lige prvakov, sem jokal kot otrok.

Razdvojen stojim pred dilemo: koliko bralcev pozna/igra serijo *Championship Manager*? Komu naj posvetim tole besedilo? Ker sem človek, ki ljubi preprostost, bom zagato v tem slogu tudi rešil. Če *Managerja* še niste igrali in vam je zadeva vsaj tako, na prvi pogled všeč, vas bom samo nežno potisnil v smeri najbližje računalniške trgovine. Za nepoznavalce je tako stvar rešena – ko se boste prelevili v odvisneže, nadaljujte tukaj. *CM 03/04* je namreč daleč najboljša nogometna managerska simulacija. Uradni četrti del je bil tako izpiljena, dodelana in natančna stvaritev, da je avtorjem skorajda zmanjkalo manevrskega prostora za izboljšave (če upoštevamo celotno četo popravkov). In to je tudi največji problem zadnjega dela serije.

Kaj novega?

Najočitnejša novost *CM03/04* so novi podatki o klubih in igralcih. In, preden vprašate, slovenske lige še vedno ni. Česar avtorjem, bodimo pošteni, glede na kvaliteto naše lige, trenutno še ne moremo zameriti.

KAR MORATE VEDETI
Založnik Eidos
Na spletu www.sigames.com
Min PIII-600 MHz, 128Mb, 300 Mb HD
Opt PIII-1.6 MHz, 256Mb, 600 Mb HD

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA
V prvih štirih angleških ligah ni kluba, ki bi imel v svojem imenu črko J.

Druga opazna izboljšava vas bo pričakala na strani za trening igralcev. Prej je bil ta del organiziran neprijazno in sestavljanje urnikov treniranja je bilo lahko sila okorno. Saj ne, da bi bilo zdaj to opravilo primerljivo z nabiranjem marjetic v parku, se boste pa spotili trikrat manj kot prej. Pa še nagrajeni boste za svoj trud s praktičnim prikazom napredka igralca ob izpisu njegovih ocen.

Ostale novosti niso tako očitne in, če sem odkrit, sem moral pred tem opisom pokukati na uradno stran igre in si ogledati njihov seznam. Igra je zdaj malo hitrejša (kar še vedno ne pomeni, da med dvema igralnima dnevoma ne bo časa za malico), potek tekme deluje še bolj realno, dodane so štiri nove lige, priložen je priročen urejevalnik za spreminjanje lastnosti igralcev (samo pred začetkom igranja), izboljšan je vpliv vremena, mogoč je ogled shranjenih tekem, nagrajen je gol tedna in še kakšna podrobnost bi se našla.

Tehnologija

Po nenapisanih pravilih bi vam moral tu nekje pokloniti kakšen stavek o tehnični plati igre. A v čem bi bil sploh smisel? Kot bi pri Čokoleš-niku ocenjevali izgled embalaže. Zunanjost igre je v službi praktičnosti – gumbov, menijev in povezav je na vsakem zaslonu približno milijarda in vsako odvečno ličilo bi lahko spremenil sprehod skozi podatke v hojo po čebelah. Nespremenjen ostaja prikaz tekme. Preprost, na enem zaslonu, v dveh dimenzijah in temu primerno pregleden. Tak naj tudi ostane, če mene vprašate. Tistim, ki jokate za odsotnostjo tretje dimenzije pa – ne bi delovalo, verjemite.

Bi jaz kupil *CM03/04*, če bi že imel *CM4*? Bi. Ampak jaz sem odvisnež in ne štejem. Za lastnike prejšnje različice, ki so delno do pretežno zadovoljni z leto dni starimi podatki o igralcih in klubih, zadnji *Championship Manager* ne prinaša dovolj novosti, da bi ga absolutno morali nabaviti. Gre bolj za nadgradnjo, kot za novo igro. Razen, če si imate navado nos trebiti z bankovci za deset jurjev. V tem slučaju pa kupite še meni en izvod... da bom imel tri.

PCF

PCFormatOcena

Nirvana za hišne managerje
Res premalo novosti

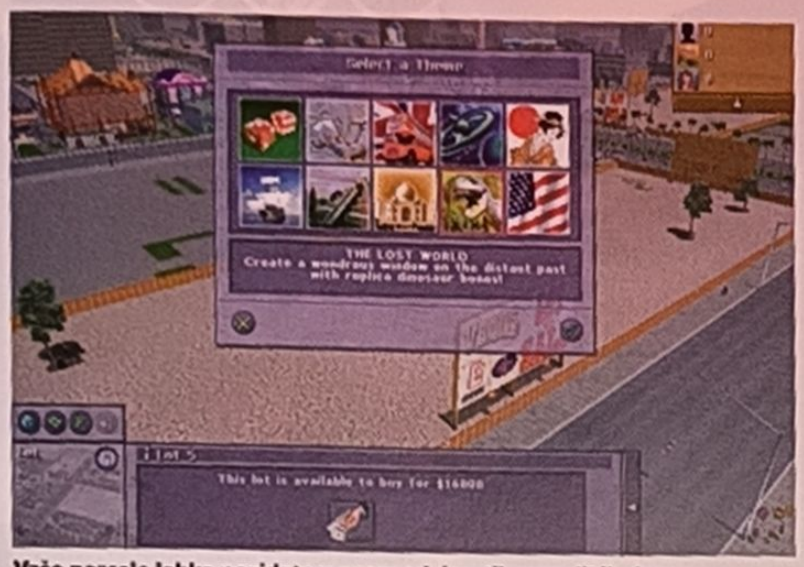
MOD MOŽNOSTI
Urejevalniku se bodo pridružili še doma narejeni.

VEČIGRALSTVO
Omogočeno, a bitke trajajo dlje kot v *Quaku*.

"Nakup obvezen samo za nelastnike prejšnje različice."

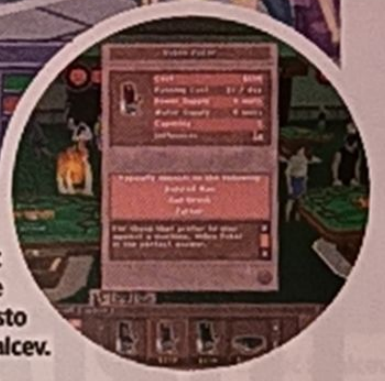
80%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Neskončno izbiro klubov, Najnovejše podatke, Vpliv na vse
SOVRAŽILI BOSTE: Odsotnost slovenske lige, Dolgo pripravo na igranje, Malo novosti



Vašo parcelo lahko pozidate v enem od desetih raznolikih slogov.

Oblački nad glavami prebivalcev izražajo njihovo trenutno počutje.



Vsak igralni avtomat pritegne svojo vrsto obiskovalcev.

POSLOVNA SIMULACIJA

VEGAS - MAKE IT BIG

Aljoša Hancman je našel edini način, kako obogateti v Las Vegasu.

Vbleščeče kičast kazino kolosalnih dimenzij vstopi možakar s kovčkom pod pazduho. Premočen od potu in poln mračnih misli sede za šank in nežno, kot dojenčka, položi kovček na stol poleg sebe. Naroči dvojni viski. Z veliko ledu. Če bi nastopal v igri *Max Payne 3*, bi pet sekund kasneje skočil na pult, iz kovčkov izvlekel dva magnuma in namontiral pokvarjenemu, megalomanskemu direktorju igralnice novo, svinčeno čelo. A možakar ima to smolo, da se je znašel v igri *Vegas: Mage It Big*, da je njegov kovček poln denarja in da ste pokvarjeni, megalomanski direktor igralnice vi.

Znano?

Ko se bo oko poznavalca prvič pokotalilo čez slike iz igre, bo takoj prižgalo lučko v njegovih možganih. To izgleda pa zelo podobno *Monopoly Tycoonu*. Nikakor ne brez razloga, saj gre v obeh slučajih za istega razvijalca, angleški Deep Red. Tako kot pri *Monopolyju*, je tudi tu vaša zadolžitev, da kupujete posestva in na njih postavite najbolj donosno kombinacijo stavb.

Podobnosti se nehajo, ko enkrat vstopite v eno izmed teh zgradb. Vem, da niste navajeni, da imajo stvari, ki jih v igrah postavite, notranjost, ampak, hej-juhej, tu jo imajo. Ne le, da lahko odprete vrata igralnice, ki ste jih zgradili, in stopite naprej – to se od vas celo zahteva. Razen, če ste mnenja, da vam bodo igralnice brez igralnih avtomatov prislužile miren pokoj na Havajih.

A tudi ko boste napolnili notranjost svojih igralnic s stroji za spreminjanje naivnosti v denar, vam v tega ne bo prinesel božiček, temveč zabave željno ljudstvo, ki se sprehaja po ulicah Las Vegasa. Da bi jih čim več zaneslo v vašo smer, bo moralo biti vaše področje čim bolj nastlano s tipično kičastimi okraski. Teh vam sicer zlepa ne bo zmanjkalo, saj vam igra na vsaki novi stopnji ponudi kaj novega, ampak pozor – njihova razporeditev ni nepomembna. Ena boljših fint igre so namreč različne osebnosti obiskovalcev. Eni so prišli sedet v mračne bare in objokovat svoje propadlo življenje, drugi so se prišli zdravo zabavat, tretji so prinesli s seboj eno potovalko oblek in tri potovalke bankovcev, četrti pa so celo znane osebe z zelo posebnimi željami. Ustvarite kotiček za vsakega izmed njih in uspeh je zagotovljen.

Kar morate vedeti

Založnik Empire Interactive
Splet www.vegasmakeitbig.com
Min PIII-600 MHz, 192Mb, 500 Mb HD
Opt PIII-800 MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 20 URAH

ČISTA RESNICA
Preden je Bugsy Siegel dal Vegasu današnjo podobo, so tam živeli mormoni

Sovražnik ne spi

Kaj pa konkurenca? Kakor tolikokrat doslej, tudi tokrat ne drema. Kakšen hec bi pa bil, če ne bi bilo nikogar, ki bi mu lahko dokazali svojo premoč? Žal bo ta premoč v *Vegas: Make It Big* lahko samo poslovna. Igra je premalo "žleht", da bi dovoljevala nizke udarce v obliki eksplozivnih teles pod avtomobili nasprotnikov ali prijateljskih pretepov s kiji za baseball. Hvalisanje z debelejšo denarnico sicer ima svoje čare, a se po količini zadovoljstva ne more kosati s prej omenjenima metodama uničevanja konkurence. Ljudje pač imamo v sebi majhnega hudička, ki si želi prostosti.

Premalo dolgotrajnega zadovoljstva vam bo nudilo tudi opremljanje notranjosti igralnic. Saj avtorjem ne bi bilo treba iti tako daleč, da bi omogočili oblikovanje spodnjic vaših zaposlenih, bi bilo pa lepo, če bi šli malo dlje od golega razpostavljanja igralnih avtomatov in podobnih molznic denarja. Delna rešitev je priloženo orodje za oblikovanje lastnih objektov, a število uporabnikov, ki se bo pripravljeno spustiti na tako skrajen nivo, verjetno ne bo visoko.

Govorimo torej o tipičnem izdelku manjše razvojne skupine. Ogromno je dobrih in delujočih idej v samem jedru igre, na žalost pa je največkrat prav tej igri manjkajoča lupina tista, ki pritegne kupce. *Vegas* je nebrušen diamant. In povsem od vas je odvisno, katere besede tega izraza se boste oprijeli – prve ali druge.

PCF

Natakar brez dela je en natakar preveč.

KAKO DO SLAVE

Mesto kar čaka, da boste iz njega ožeti dolarje.)

Poti do slave oziroma vsaj do denarja v *Vegas: Mage It Big* ni posebej veliko. Vse vodijo skozi že vnaprej pripravljene scenarije ali skozi prosti način igranja, kjer si sami postavite pogoje zmage, raznolikost prebivalstva, število nasprotnikov in podobne drobnarije.

Scenarijev je nekoliko premalo za zahtevnejše stranke (kar mi vsekakor smo, kajne?), se pa vsaj na prvi pogled dovolj razlikujejo. Začetne naloge vas nežno vpeljejo v razkošje igralnega vmesnika in vam zastavljajo preproste cilje (postaviti določeno zgradbo v določenem času), ti pa bolj proti koncu postajajo vedno bolj nemogoče (privabiti čim več zvezdnikov, poskrbeti, da bo velika prireditev ravno v vašem hotelu...). Nihče ni rekel, da bo preprosto.

PCFormatOcena

V bistvu zelo dobra poslovna simulacija.

Manjka ji ostrine.

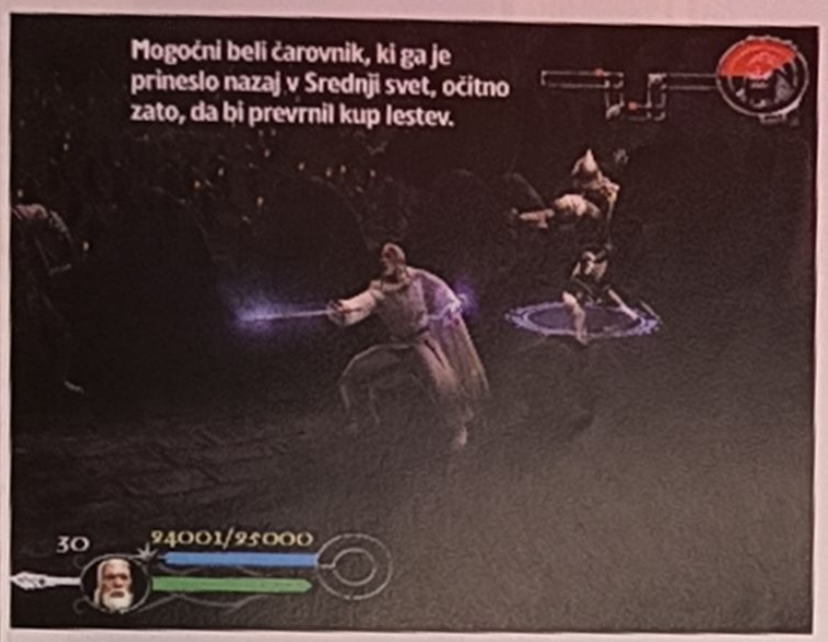
MOD MOŽNOSTI
Orodja bodo vzpodbuda garažnim oblikovalcem.

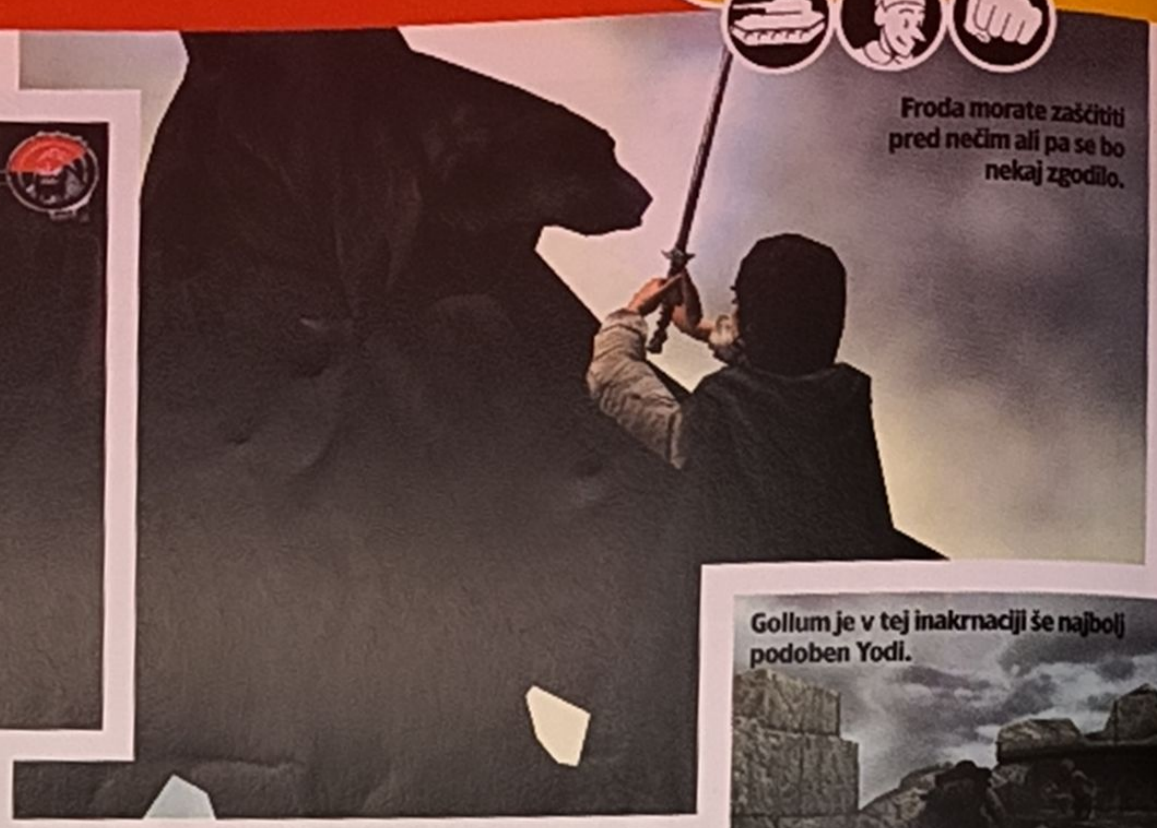
VEČIGRALSTVO
Ne podpira... bilo bi pa lepo...

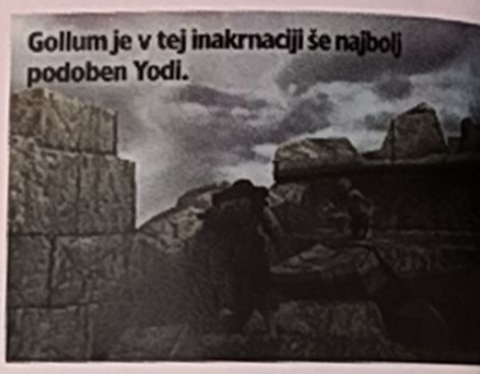
"Za ljubitelje mirnejših zadev. Militaristi, prste stran."

80%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Veliko število raznolikih zgradb; Živahnost mesta. SOVRAŽILI BOSTE: Nerodno upravljanje s kamero; Dolgočasen zvok.


Mogočni beli čarovnik, ki ga je prineslo nazaj v Srednji svet, očitno zato, da bi prevrnil kup lestev.


Froda morate zaščititi pred nečim ali pa se bo nekaj zgodilo.


Gollum je v tej inakrnaciji še najbolj podoben Yodi.

↘AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

Sama licenca in nobenih jajc – razdraženi Alec Meer se spoprime s Frodovim zadnjim izletom.

POGLED DRUGAM

SVOJO LAKOTO PO PRSTANU LAHKO POTEŠITE TULE...

- >>**THE FELLOWSHIP OF THE RING** 85%
- >>**THE WAR OF THE RING** 77%
- >>**SEKS S TRUPLOM NEMŠKEGA OVČARJA** NEOCENJENO

Ne, niso najboljši filmi vseh časov in sram vas bodi, da kaj takega sploh predlagate. So le mašilo – večinoma prazni spektakli in prehodna zabava, nič več. Imajo pa eno prednost – niso *The Matrix Reloaded*.

Kljub temu (kar pokoplje tudi to igro) bi pa raje igrali precenjeno zmešnjavo, kot je *Enter the Matrix*, kot pa to prazno neumnost, ki je niti množica, ki se je zbrala okoli naših računalnikov, ko smo jo igrali, ni mogla doumeti. *Return of the King* (igra, seveda) namreč izgleda neverjetno – je veličastna, epska in polna akcije, liki izgledajo in se obnašajo kot njihovi filmski dvojniki in, kar je še pomembnejše, igramo jo lahko še pred premiero filma, zaradi česar si jo bo marsikdo zaželel igrati, da bi videl, kako se zgodba konča. Tem cepcem priporočamo obisk knjižnice – preberite knjigo!

Razčetverjeni liki

Igra je namreč grozna. Resnično obupna in dela strašansko krivico že tako omejeni vrednosti filmov, na katerih sloni. Kar je sprejemljivo na konzolah, je tukaj absolutno neumestno – le pet bednih ur udrihanja po tipkah v boju proti hordam skrajnje neumnih sovražnikov, da bi izpolnili nepojasnjene cilje na način poskusov in napak. In še kako dobro vemo, da se bo kljub vsemu stvar prodajala – na različnih stopnjah v igri lahko igrate kot Gandalf, Frodo, Aragorn, Legolas, Gimli in, nesmiselno, tudi kot Sam, vključno z nekaterimi "skrivnostnimi" liki, ki jih pa že tako ali tako vsi poznamo. Seveda pa se boste spopadli z zlikovci iz filma, ki ste jih tudi že vsi videli v filmskih napovednikih.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Electronic Arts
Na spletu
www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/
Min 700MHz CPU, 128Mb, 32Mb Radeon ali GeForce
Opt 1 GHz CPU, 256Mb, 64Mb kartica DirectX 8

PORABITI V VSAJ 7 URAH

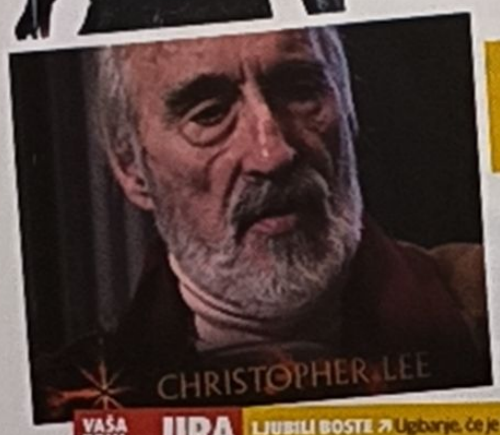
ČISTA RESNICA Tolkien je bil oboževalec bratov Marx, a v njegovih knjigah vseeno skorajda ni humorja.

Sestavljanka

Moramo res nadaljevati? OK, če vam še ni jasno – ta igra nam ni bila všeč. Vse preveč je ponovnega preigravanja banalnih stopenj, preden se naučite dovolj kombinacij tipk, da lahko preživite dovolj dolgo, da dosežete točko, na kateri lahko shranite. Seveda ima igra tudi nekaj svetlih trenutkov – na primer velikost dvoran mrtvih in pogled na ogromno vojsko orkov v nekaterih bojnih scenah – a je na račun dejstva, da so pametni kot crknjene krave, celotna izkušnja precej nesmiselna.

Ničesar več vam ne moremo povedati, zato nas nehajte mučiti. Zakaj sploh še berete ta opis? Odložite revijo in se raje spravite igrati *Call of Duty* ali *Hidden and Dangerous 2*. Nobenega smisla ni v branju tega opisa ali igranju te igre. Kot inteligenten bralec *PCFormata* tako ali tako že veste, kaj je dobro. Zato nas zdaj pustite pri miru. Lepo prosimo.

PCF



SAMO ZA OBOŽEVALCE

Vseeno pa obstaja razlog, da dokončate igro.

Po vsaki končani stopnji boste nagrajeni s konceptnimi slikami, novimi zmožnostmi in napadi, in celo (a je mogoče že božič) s kratkimi filmčki, v katerih člani filmske ekipe nesmiselno in prevzetno blebetajo o tem, kako igra poustvarja jedro filma in bla, bla, bla. Nekatere bo to seveda osrečilo – predvsem tiste, ki živijo za nesmiselne dodatke na DVD-jih. Mi bi igro še vedno najraje zakopali sredi puščave. Na Luni.

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Ugibanje, če je Ianu McKellenu res všeč Legolas **SOVRAŽILI BOSTE** Vsako minuto tega škarta

PCFormatOcena

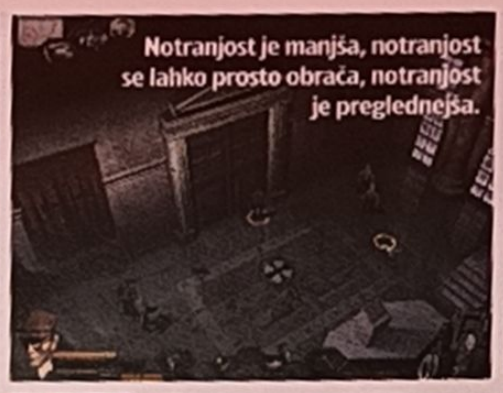
Izgleda odlično, seveda čisto poligonalno

Primerljiva z večurnim brcanjem v zid

MOD MOŽNOSTI Vstavite v pasjo rit, da izboljšate igro.

VEČ IGRALCEV Kooperativni način. A koga gane?

"Pa so rekli, da je bil Vivendijev *LOTR* slab. To jih bo izučilo." **43%**



Način za več igralcev bi *moral* biti boljši.

POGLED DRUGAM

SMO STRATEŠKI FANATIK?

>> **EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD** 83%

>> **LORD OF THE RINGS: WOTR** 77%

>> **C&C: GENERALS** 87%

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Aljoša Hancman bo naslednjič v Berlin raje potoval z letalom.

Ja, spet so tu. Glasbena skupina *Zelena baretka* in *pet mrtvohladnežev*. In namesto da bi prišli iz snemalnega studia s CD-jem polnim novih hitov, so se fantje očitno odločili, da je prišel čas za kompilacijo starih mojstrovin. Naj vam prejšnji stavek olupim vseh metaforičnih lastnosti – tretji del priljubljen serije *Commandos* ne prinaša prav ničesar novega. Razen načina za več igralcev. A za razglabljanje o tem je v drugem odstavku še prezgodaj.

Ta je namreč, oh, kako klasično, namenjen kratki predstavitvi igre tistim, ki se bodo v *Commandos 3* prvič srečali z Jackom O'Haro, "Mesarjem" za prijatelje in družinske člane oziroma "Zeleno baretko" za poslovne partnerje. Skozi tri kampanje boste morali popeljati šest komandosov, od katerih je vsak specialist na svojem področju (poleg pripadnika zelenih baretk so tu še vohun, ostrostrelec, tat, razstreljevalec in potapljač) in opraviti še vrsto težavnih nalog. *Commandos* ni serija, kjer bi zmagovali z besnim posiljevanjem sprožilca orožja, ampak s hitrim razmišljanjem in taktičnim planiranjem.

Ljubim življenje

Grafično je igra čudovita... če nimate prevelikega monitorja, ki bi razkril, da igra še vedno šepa v ločljivosti 800 x 600. Že res, da je količina podrobnosti na vseh prizoriščih vredna "juhuhuja", a to ne bi smel biti izgovor. Današnje grafične kartice so zmožne vraga in pol. Bolj razumljiva cena vnaprej izrisane pokrajine je bolj ali manj statična kamera. Prosto vrtenje je mogoče samo v notranjosti zgradb (kjer je količina podrobnosti občutno manjša), medtem ko lahko zunanjost občudujete samo s štirih fiksnih zornih kotov.

Kar se obnese v mirnejših nalogah, ko pa se oglasi alarm in je potrebno stopiti iz sence ter brez milosti pokositi "švabe", pa vam bo tlak zaradi omenjene okornosti nevarno narasel. Tako ali tako se prenovljeni igralni vmesnik po uporabnosti lahko kosa s francoskim ključem v operacijski sobi, ko pa boste zavoljo 90-stopinjskega zasuka kamere še popolnoma izgubili orientacijo, lahko kar takoj pritisnete tipko za hitro nalaganje prejšnjega položaja in si prihranite psihološko utrujajočo sceno umiranja.

Sovražim smrt

In umirali boste. Hudičevo pogosto. Naloge so težavne, da je kaj. Akcija se začne najkasneje tretjo sekundo po tem, ko igra parkira vašo zadnjico na bojno polje. Pozabite na dolgo načrtovanje, *Commandos 3* je kot hitropotezni šah. Z do dlesni oboroženimi figurami. Naloge so tudi za nekaj odtenkov manj linearne kot pri prejšnjih dveh delih in precej bolj dinamične in živahne. Ko recimo zaključite razmeroma lahko prvo stopnjo Stalingrada in se namakate v lastnem egu kot glavni mačo v mestu, prizorišče nenadoma zasujejo velike količine dveh stvari – prva so bombe, ki spremenijo vse okoli vas v pekel, druga pa sovražni padalci, zlodeji tega pekla. Nikoli ne boste mogli biti povsem prepričani, kaj vas čaka za vogalom.

Če je nadaljevanja vsesplošno znanih iger najlažje opisovati, ker je dovolj, da poveš, kaj se je spremenilo in kaj je ostalo enako, pa je zato te igre najtežje ocenjevati. Jo je bolj pošteno oceniti kot posamično igro ali kot del serije. Če bi vsi ljubitelji serije *Commandos* po kakšnem čudežu simultano padli na glavo in pozabili na prejšnja dva dela, bi tretji del gotovo dobil višjo oceno. A ker le govorimo o psu s šampionskim rodovnikom, bi se morali njegovi stvaritelji malce bolj potruditi.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Eidos
Na spletu www.commandosgame.com
Min PIII-1 GHz, 256Mb, 64 Mb 3D kartica
Opt P4-2.0 GHz, 512Mb, 128 Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **15** URAH

ČISTA RESNICA
Prva ženska je opravila težavne teste za pridobitev legendarne zelene baretke šele leta 2002.

PCFormatOcena

Nekaj šarma je še ostalo

Zloben vmesnik podvoji težavnost

MOD MOŽNOSTI
Nič ne kaže na kaj podobnega

VEČIGRALSTVO
Samo način deathmatch. Dolgčas.

"Vse to smo že doživeli. In to dvakrat."

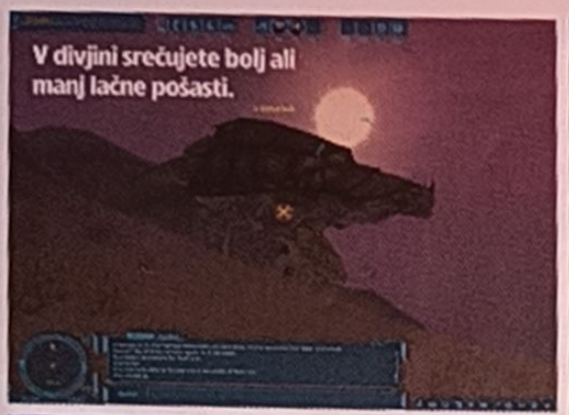
75%

VEČIGRALSTVO

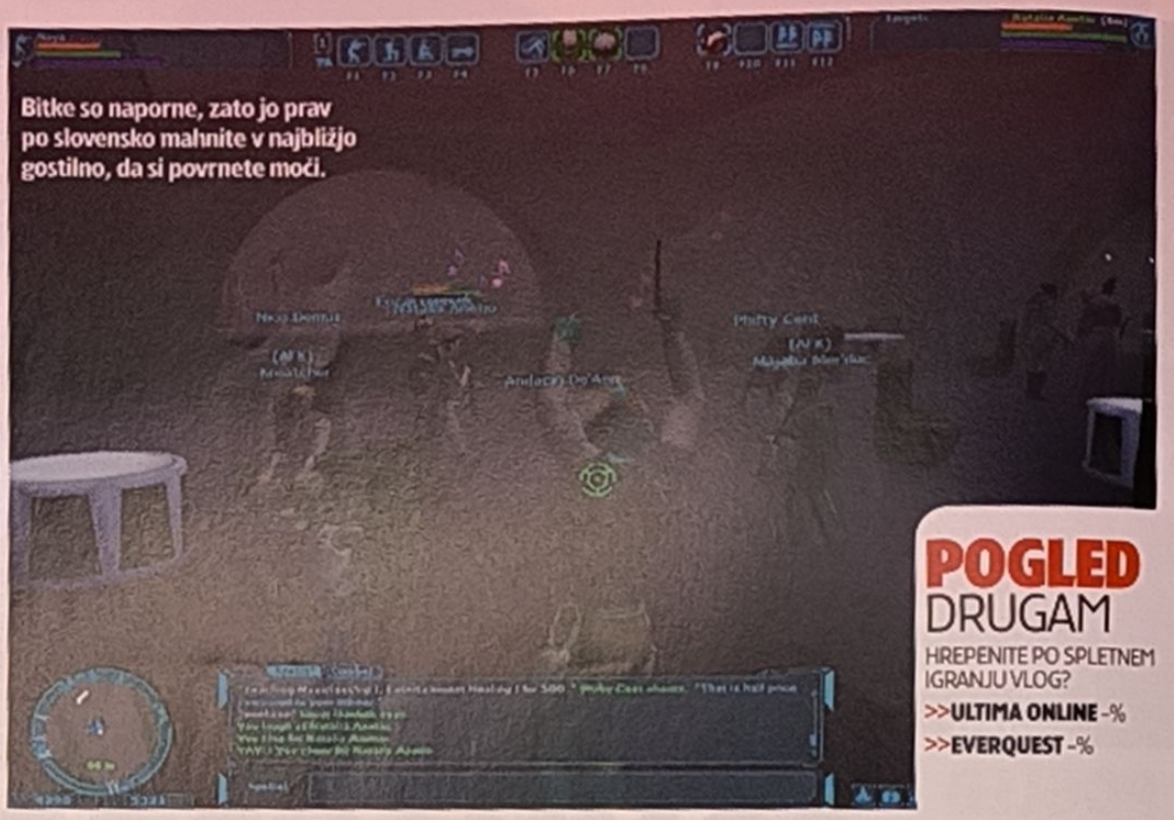
"V večigralskem načinu se igra vse preveč zatika."

Ker sem radovedne sorte, mi je ob branju navodil najbolj padla v oči podrobnost, ki je tam ni bilo, pa bi morala biti. Večigralstvo namreč. Ob branju napovedi igre sem bil mnenja, da bo to paradni konj tretjega dela, zato sem postal grozno začuden, zakaj navodila tega načina igranja avtorji ob izidu skorajda ne omenjajo več. Ko sem s pomočjo programčka *GameSpy Arcade* zadevo končno postavil na noge in se pridružil redkim navdušencem na spletu, je bila skrivnost razjasnjena. Stvar preprosto ni dobra. Obstaja samo način ekipni deathmatch z dverna ekipama s po največ šestimi vojaki (vsak igralec jih lahko nadzoruje več). Žal mi je, ampak avtorji edine prave novosti tretjega dela niso dobro dodelali. "Mišn fejld, bojz."

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Rezanje vratov, Podrobnosti, Takojšen dostop do treh kampanj | SOVRAŽILI BOSTE: Neznosno težavnost, Ogabne naglase glavnih akterjev


V divjini srečujete bolj ali manj lačne pošasti.

Svetovna čudesa Nabooja.


Bitke so naporne, zato jo prav po slovensko mahnite v najbližjo gostilno, da si povrnete moči.

POGLED DRUGAM

HREPENITE PO SPLETNEM IGRANJU VLOG?

>>**ULTIMA ONLINE** -%

>>**EVERQUEST** -%

ALTER EGO

Izbira je vaša.

Povsem prilagodljivi vmesnik se izkaže že pri izbiri rase, poklica in izgleda vašega lika je ena izmed svetlih točk igre. Izbirate lahko med osmimi različnimi rasami: človek, Bothan, Mon Calamari, Rodian, Trandoshan, Twi'Lek, Wookie in Zabrak. Vsaki rasi lahko izredno podrobno prilagodite tudi zunanje atribute – od oblike oči, zajetnosti trebuha, barve kože, oblike brade, tetovaž itn. Kar poskrbi za to, da v igri dva avatarja ne bosta enaka.

EKONOM LONEC

Napolnite žepe.

Da bo mera polna, je *SWG* tudi neke vrste intergalaktična lekcija iz kapitalizma. V igri ni nobenih NPC trgovcev; zato je celoten razvoj spletnega gospodarstva odvisen od igralcev, ki se sproti učijo relativnih vrednosti predmetov in odpirajo lastna zasebna podjetja in trgovine. Največ sreče pri iskanju trgovcev pa boste imeli v velikih mestih.

↘ SPLETNO IGRANJE VLOG

STAR WARS GALAXIES: EMPIRE DIVIDED

Jelena Varda si je od nekdaj želela postati Princesa Leie.

Pred davnimi, davnimi časi, v galaksiji daleč, daleč stran... je izšla igra, ki naj bi bila večja od življenja in vesolja samega. In še preden ji je dobro uspelo zajadrati v naše loge, je igralsko skupnost razdelila v dva tabora: prvi vas bo prepričeval, da je SWG največja prevara od časov, ko je Potemkin zgradil tisto svojo vas, druga polovica pa je trenutno preveč zaposlena s kovanjem novega oklepa ali turističnimi ogledi prostranih gozdov Endorja. Resnica je po svoji stari navadi nekje vmes.

In medias - tresk!

Prvi koraki so povsem klasični: ustvariti morate lik, pri čemer lahko izbirate med osmimi rasami, med katerimi ima vsaka svoje prednosti in slabosti, sledi pa izbira poklica. Za razliko od drugih iger MMORPG vas začetna izbira poklicne kariere ne zavezuje, zato se lahko kasneje tudi mirne duše prekvalificirate. Da je med igralci zagotovljena dobra mera interakcije, so bojevniški poklici (Marksman, Scout, Brawler) odvisni od nebojevniških (Entertainer, Medic, Artisan) za zdravljenje utrujenosti ali ran ter nakupovanje potrebščin.

Seveda bo potrebno za napredovanje pridobivati izkušenjske točke. Najbolje bo, če najdete najbližji mestni terminal, kjer boste lahko sprejeli primerne misije ali pa se pridružite Imperiju ali upornikom. Naloge so si med seboj podobne bolj kot jajce jajcu: odpraviti se morate na točko X, kjer pokažete nekemu

KAR MORATE VEDETI

Založnik Lucas Arts, Sony Online Entertainment
Na spletu http://starwarsgalaxies.station.sony.com

Min Intel PIII 933 MHz / AMD Athlon 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb 3D kartica, Direct X 9.0, 56 Kbps povezava

Opt Intel P4 1.5 GHz / AMD Athlon XP 1500+, 512 Mb, 64 Mb 3D kartica, 1.024 x 768, Direct X 9.0, kabelski/DSL modem

PORABITI V VSAJ

NIKOLI

ČISTA RESNICA

Idejo za droida R2-D2 in C-3PO je navdahnil komični duo Laurel and Hardy.

veverički stemu ali podganastemu stvoru vaše terminatorske sposobnosti, ali pa dostavite na točko Y kak predmet. Pri teh sprehodih bodo trpeli predvsem vaši kolenski sklepi, ker prevozna sredstva, razen medplanetarnih vozil, preprosto niso na voljo. Kar bi bilo še užitno, če ne bi bili za nabiranje potrebnih točk prisiljeni iz ure v uro in iz dneva v dan ponavljati ista dolgočasna opravila, kot je plesanje v gostilni ali peka jabolčnih zavitkov. Če smo povsem iskreni, bi bilo tudi počasno napredovanje sprejemljivo, če bi se igralec pri tem morda, huh, zabaval.

Si želite postati jedi in vihteti legendarni svetlobni meč? Svetujemo vam, da na to kar lepo pozabite, saj so vaše možnosti za odklepanje polja, ki je občutljivo na Silo, približno take, kot da naslednji teden zmagate na loteriji. Pot do tega naziva je v *SWG* zahtevna in skrivnostna naloga, za katero nihče ne pozna recepta.

Grafična podoba igre je naravnost osupljiva; vsak izmed 10 planetov ponuja edinstveno vizualno izkušnjo od gostih tropskih gozdov Nabooja, do suhih, vetrovnih puščav Tattooina. Realistična vegetacija, animacije likov in impresivne arhitekturne podrobnosti vas bodo prepričale, da ste resnično na drugem planetu in sredi druge civilizacije in kulture. Avtentični so tudi ambientalni zvoki in glasba, ki ostaja zvesta sagi Star Wars.

Igro, ki bi lahko postala najboljši MMORPG vseh časov, zaenkrat pesti še veliko pomanjkljivosti in težav od pomanjkanja zgodbe, preveč statičnega sveta, hroščatih misij... Poleg tega, da boste morali odšteti denarce za nakup igre, ki je bila prehitro izdana, bosta Sony in LucasArts še dodatno izpraznila vašega prašička za 15 dolarjev mesečno za samo igralsko izkušnjo. Roko na srce: potencial igre ogromen, vendar bo preteklo še veliko vode, preden bo tudi realiziran.

PCF

PCFormatOcena

Izvrstna grafika, spet *Star Wars*

Hrošči, pomanjkanje zgodbe

MOD MOŽNOSTI Rezervirane za razvijalce

VEČIGRALSTVO Ja, kaj pa drugega

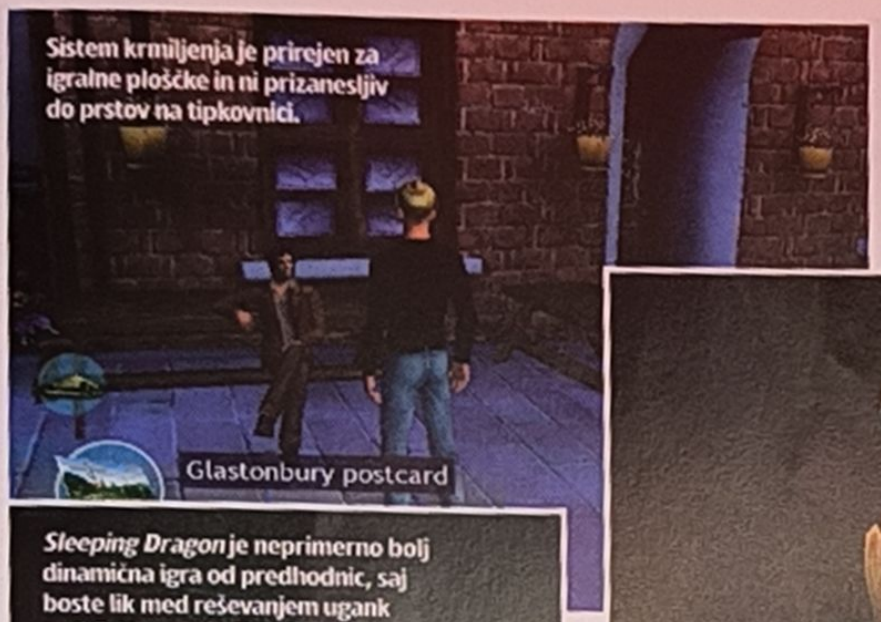
"Za navdušence, ostali počakajte na iztrebljanje hroščev."

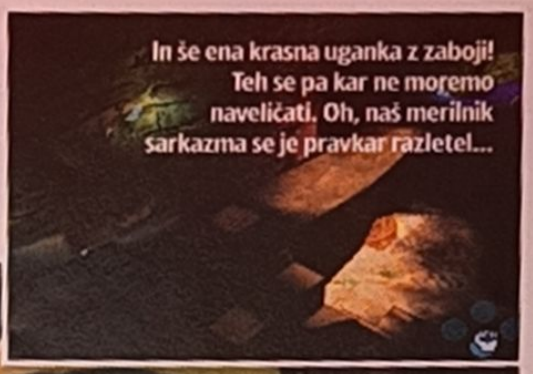
70%

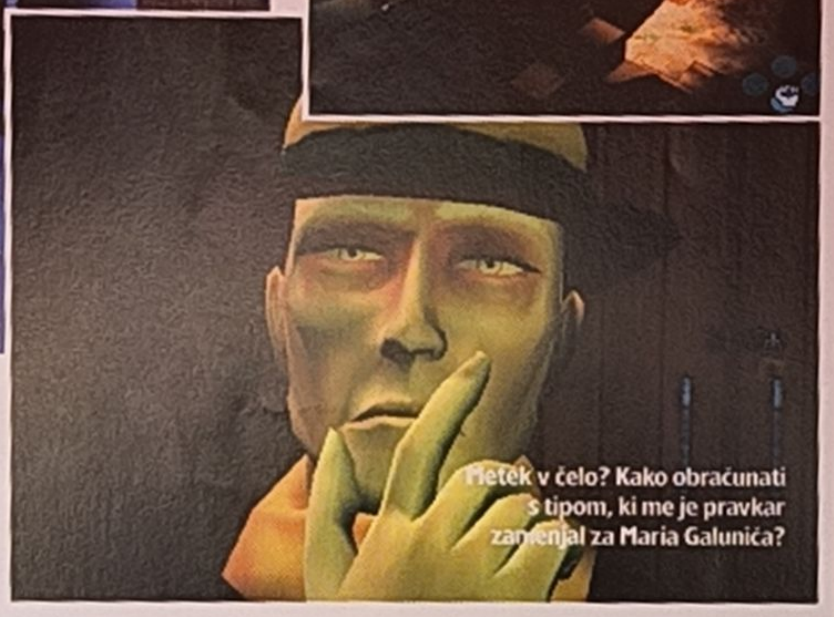
VAŠA PRVA URA

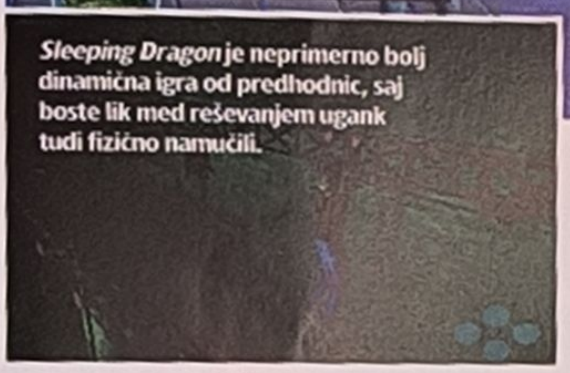
LJUBILI BOSTE Prilagodljiv vmesnik, Nebojevniške poklice, Prostrane svetove

SOVRAŽILI BOSTE Počasno napredovanje, Ponavljanje









POGLED DRUGAM

TRENUTNO JE NA VOLJO LE MALO PUSTOLOVŠČIN, A TELE BOSTE ŠE LAHKO IZSLEDILI.

>> **GRIM FANDANGO** 94%

>> **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND** 91%

>> **TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS** 70%

PREMAGAJTE OVIRO

Odprt in rešen primer

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ Po treh urah

IZZIV V igri obstaja samo ena živce parajoča uganka. Če si ne želite populiti vseh las, vam tukaj izdajamo, kako bodo vrata dvigal ostala odprta, in sicer z nekaj pomoči iz Konga.

REŠITEV Nekaj boste morali zagoziti med vrata. Tisto železno palico? Naka. Rešitev je v tem, da na začetku igre v vrata zataknete odpirač za steklenice. In zakaj morajo biti vrata odprta? No, to boste pa že še videli.

TEGA NE ZAMUDITE!

Nekaj najboljših 3D likov v poslu.

KAJ JE V igri ne boste buljili v statične 3D like, ki postavajo naokoli med dialogom, temveč bodo ti počeli najrazličnejše stvari, od tega, da si bodo tlačili mobilne telefone v žepe, zavijali z očmi in zganjali preplah v težavnih situacijah. To še posebej velja za glavne like, ki se tekoče premikajo v vsakršnih situacijah.

KJE JIH NAJDETE Celotna igra je prepredena s takšnimi odlomki, prvič pa se boste znašli v takšni situaciji, ko boste spoznali nepridiprava Susanna na koncu stopnje v Kongu.

↘ PUSTOLOVŠČINA

BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON

Richard Cobbett se poda nazaj v zlato dobo pustolovskih iger. Takrat je bil tako srečen...

KAR MORATE VEDETI

Založnik THQ
Na spletu www.brokensword3.com
Min 750MHz, 128Mb, 64Mb 3D kartico
Opt Kartico razreda GeForce T1

PORABITI V VSAJ 12 URAH

ČISTA RESNICA Vojničev rokopis je eden najbolj znanih kodiranih dokumentov v svetovni zgodovini.

Starodavne skrivnosti grozijo, da bodo razdejale svet. Najrazličnejše frakcije so se zapletle v skrivno vojno za kontrolo nad izgubljenimi artefakti. Zarota se razteza od Konga, preko pariških ulic, do Prage in se širi še naprej. Dame in gospodje, prosimo vas za aplavz za povratnika – pustolovska igra se vrača na odrske deske. Le da je tokrat še bolj zvesta nazivu "pustolovska". Tretji *Broken Sword* ponuja čisto nov pristop k temu, kar bi pustolovščina naj bila. Ponuja kombinacijo klasičnega reševanja ugank in arkadnih sekvenc ter neverjetnih kinematičnih prehodov in predvsem dejstva, da se le malo ljudi udobno počuti, če so izgubljeni.

Kratko, a sladko

Preden kar koli povemo, je potrebno razjasniti nekaj izjemno pomembnega – *Sleeping Dragon* je enostavna igra. Resnično dobra, to priznamo, a nikogar ne bo zaposlila za dalj časa. Izkušeni pustolovci jo bodo končali v desetih, prav ležernih urah igranja, čisto neuki igralci pa ne bodo veliko zaostajali. Čeprav je igra sama primerno obsežna, pa so posamična področja kar majhna, uganke pa tipično enostavne, a vseeno odlično spremljajo že tako napeto zgodbo. Kot v predhodnicah, je zgodba kombinacija ugank, ki temeljijo na dejanskih zgodovinskih dogodkih in moderne drame, oboje pa povezujejo odlični liki, dobra zgodba in strupen britanski humor. Vedno boste napeto pričakovali, kaj se bo zgodilo naslednje in nikdar ne boste razočarani.

Ah, ti zaboji...

Čemu torej relativno nizka ocena? No, za to so pa krivi zaboji. Zlobni, nesramni zaboji. Zaboje potiskate, vlečete, pležete nanje in jih sovražite. Kadar zaboji niso na voljo, na primer v templjih, polnih pasti, so na voljo kamnite klade – pa še pri reševanju ugank nimajo nobene vloge, le potiskati jih je treba tja, kamor menda spadajo. Upamo le, da bodo v *Broken Sword 4*, če bo ta kdaj ugledal luč dneva, vsakega oblikovalca, ki bi pričel razmišljati o zabojih, v enega zaprli in poslali v Dubai. Druga stvar, ki kazi igro, so vmesne arkadne sekvence. Čeprav so redke in kratke, pa so preprosto grozne. Če bi bile pošteno izvedene, bi lahko ogromno prispevale k vzdušju v igri, v praksi pa so čudno zastavljene časovne omejitve preprosto nadležne. Uspelo vam jih bo preigrati, a ne na račun lastnih sposobnosti, temveč zato, ker boste v drugo že vedeli, kaj vas čaka in bodo vaši prsti že pripravljeni na pravih gumbih.

Na srečo pa vas nobena od teh nesreč ne bo dolgo zadrževala in ob pogledu na prvo vmesno sekvenco ali podrobnosti v zgodbi boste pozabili na neprijetnosti, ki so vam jih povzročale. Razvijalec Revolution je vse predober v pustolovskih igrah, da bi pustil igro propasti zaradi takšnih malenkosti in preostali del igre je več kot zadovoljiv. *Sleeping Dragon* je neverjetno prijetna igra od začetka do konca in skoraj nujna izkušnja tako za izkušene pustolovce, kot tudi za vse, ki iščejo igro, v kateri puške niso osrednji del zgodbe. **PCF**

PCFormatOcena

Zabavno podana odlična zgodba

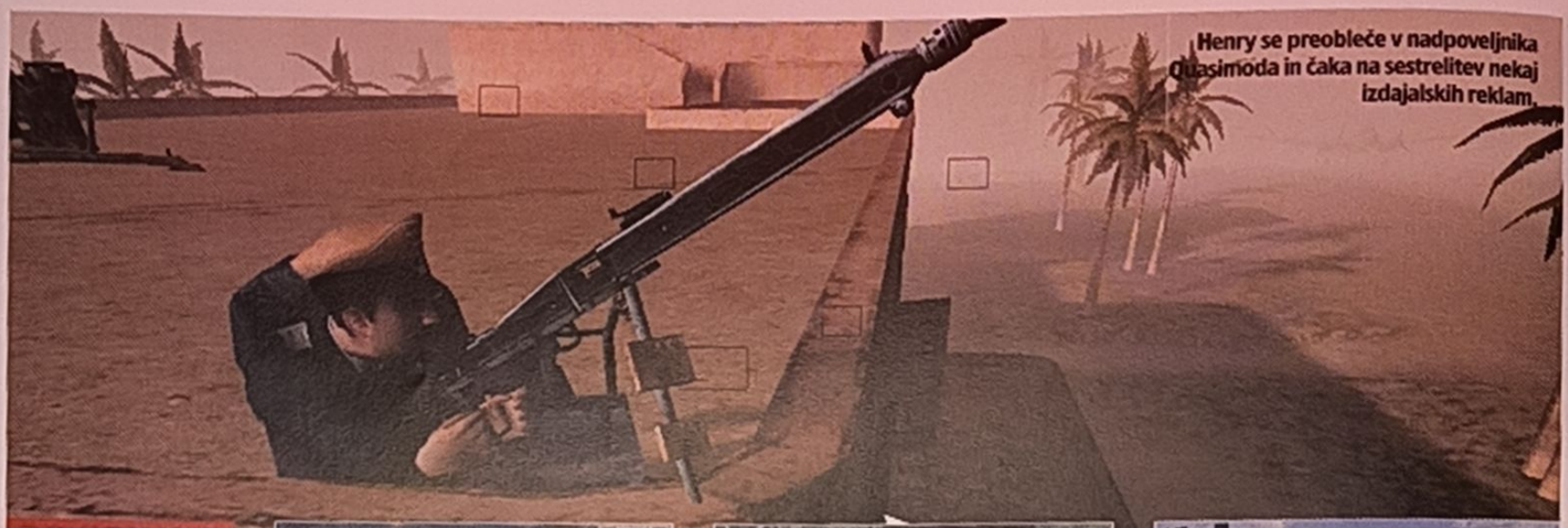
Več potiskanja zabojev kot v skladišču

MOD MOŽNOSTI Jih ni

VEČIGRALSTVO Ne podpira

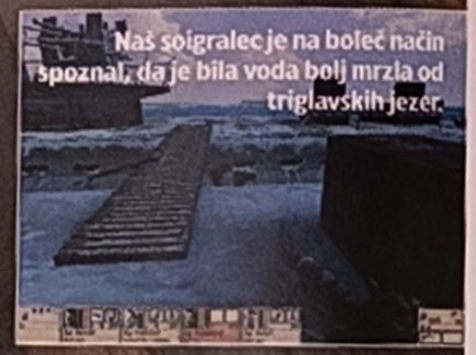
"Odlična pustolovščina. Ali mogoče naznanja preporod žanra?" **81%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Humor, Slog, Like SOVRAŽILI BOSTE: Arkadne sekvence, Vic o "pregonu". Naj vas bo sram, fantje...


Henry se preobleče v nadpoveljnika Quasimoda in čaka na sestrelitev nekaj izdajalskih reklam.

Sprehajanje izven določenih področij se v večigralstvu strogo kaznuje.

Nacisti so iznašli *Riziko*? Nikoli več ga ne bomo igrali!


Naš soigralec je na boleč način spoznal, da je bila voda bolj mrzla od triglavskih jezer.

DOKAZANO S STATISTIKO

Potrebno je več, kot le moč številk, da zmagaš v vojni.

40 orožij, s katerimi ustrahujete sovražnike
20 vozil, ki jih lahko uporabite sebi v prid
20 kampanjskih misij, ki vas bodo proslavile
10 večigralskih map, na katerih boste tepeni
40 vojakov, med katerimi lahko izbirate

PREMAGAJTE OVIRO

Trening ni enostaven. Dovolite, da vam pomagamo?

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? 10 minut 53,9 sekund (približno)

PROBLEM Dokončati morate normalen trening, nato pa še skrivalnega. Pri tem morate vdreti v zastraženo območje, se zmuzniti mimo nekaj stražarjev v slogu *Metal Gear Solid*, najti podvodno dihalno napravo in zbrati vojaške znamke iz dna bazena ter jih pravočasno prinesti učnemu oficirju, ki se ponaša s krepkimi brki in je čudno izgleda.

REŠITEV Vzemite ščipalke, se splazite do najbližje žičnate ograje, ki obdaja kompleks ter pazite, da so stražarji dovolj oddaljeni. Prerežite žico, in se odtihotapite okoli na levo ter izberite druga vrata na desni. Vzemite dihalno napravo, značke pa so na drugi stopnji globine bazena. Odvrzite dihalni aparat, kjer ste ga dobili, shranite in tecite na začetek... pa ne pozabite na značke!

↘ STRATEGIJA/PRVOOSEBNA STRELSKA

HIDDEN AND DANGEROUS 2

Dan Griliopoulus je mislil, da je SAS spolna bolezen. V bistvu gre za Švedskega prevoznika.

Ah, ta SAS. Impresivni branik stare dobre grobe možatosti ter dokaz, da lahko celo brez vsakršne šole vlečete prav velike denarce in dobite dovoljenje za ustrahovanje. Haha, a smo to rekli na glas? V resnici smo hoteli poudariti, da gre za junake britanskega imperija, borce za svobodo in demokracijo celotnega sveta. Tako.

Kakršno koli je že vaše mnenje o poziciji usposobljenih morilcev in saboterjev v srcu domnevne demokracije, se boste ob predpostavki, da ste igrali originalni *H&D*, verjetno veselili nadaljevanja. Če ga niste, nam dovolite razlago. Prevzamete kontrolo nad oddelkom SAS, ki se med drugo svetovno vojno premika po vsem svetu – od Norveške do Severne Afrike, Avstrije, Burme, Češkoslovaške, ne izognejo se celo ob/morskim nalogam. Vaši sotrpini imajo samostojno inteligenco (kolikor je pač je), a ukaze sprejemajo od vas in lahko poiščejo zavetje, tečejo, se plazijo ali počivajo (isto velja za sovražnike).

Naravna selekcija

Na voljo vam je okroglih 40 mož, med katerimi morate izbrati štiri, ki se bodo spopadli z nalogo. Vsi se razlikujejo v šestih lastnostih, najpomembnejše pa so streljanje, vzdržljivost (kako dolgo lahko tečejo, kar vpliva tudi na natančnost) in sposobnost prikritega gibanja.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Take 2 Interactive
Na spletu www.hidden-and-dangerous.com
Min 1 GHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb,128Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **20** URAH

ČISTA RESNICA Da postanete oficir SAS, morate znati otrebiti sovražnika s pletilko... Resno?

Liki se precej razlikujejo, med njimi pa ni kakšnih posebnih telebanov. Nato jih morate še opremiti, tu pa nabor naračša tekom kampanje. Ravno tako kot njegov predhodnik, ima *H&D 2* možnost samodejne izbire tako mož, kot tudi pripomočkov – računalnik sicer ne izpusti česa vitalnega, a vseeno delo raje prevzemite sami ter si tako zagotovite, da ne boste imeli le najnujnejših pripomočkov, temveč tudi take, ki občasno le pridejo prav – na primer razstrelivo ali klešče.

Skozi napredovanje čez kampanjo vaši možje pridobivajo izkušnje, kar se kaže v mnogo boljšem opravljanju dela, nagrajeni pa so tudi z medaljami in napredovanji za njihovo delo. Vsi so specialci, a tudi ljudje; če v normalnem načinu prestrežejo kroglo, umrejo in nadležno je, ko jih morate zamenjati z manj izkušenimi.

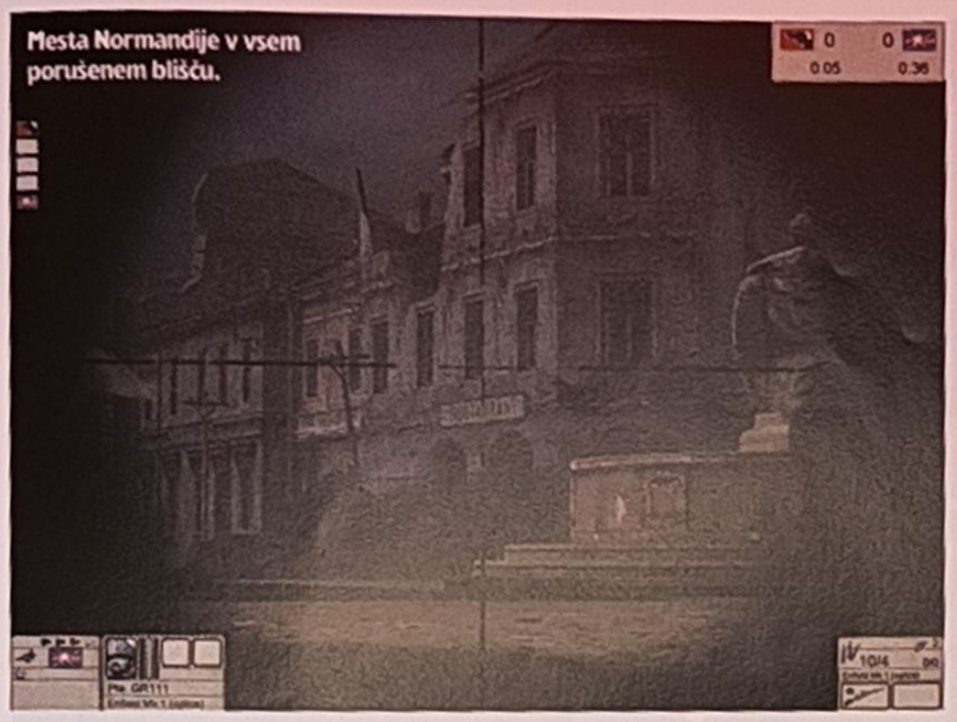
Misije segajo od nalog, ki od vas zahtevajo "čistke" (glede na to, da je prisoten še možni način Carnage, jih je kar preveč), pa ugrabitve, pretvarjanje, da ste Nemec, ali priljubljene sabotaže. Tu so še drugi načini igranja, ki kampanjo povsem predrugačijo; odvečno krvavi Carnage (ubiti morate prav vsako bitje v vsaki nalogi – nekaj, kar bi lahko storili sami, če bi si tega želeli), način Lone Wolf, kjer imate le enega moža in se igra spremeni v pravo FPS ter seveda možnost, da znova preigrate že dokončane naloge.

Bili smo zelo zadovoljni, ko smo uvideli, da je bila težavnost (predvsem na nižjih stopnjah) od predogledne različice občutno znižana. Na najlažji stopnji lahko večino sovražnikov usmrtite z enim samim ostrostrelskim strelom, hudob je precej manj, vaši možje pa prenesejo kar nekaj metkov, preden izdihnejo. Borba s tanki je še vedno brezkompromisna – strel iz velike konzerve, ne glede na težavnostno stopnjo, pomeni takojšnjo smrt, čeprav je mogoče tanke na najnižji stopnji hitreje uničiti, pa še manj jih je.

Smrt hroščem!

Prvi *H&D* je bil obče znan zaradi pravcatega kataloga napak v programiranju in je kupcem povzročal več preglavic kot vse igre od *Dagerfall* ali *Black &White* naprej in nazaj. Zaradi tega so ga kmalu začeli izdajati popravljenega, skupaj z dodatkom (ki je bil

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Taktični način, Prvi tank, ki ga boste razstrelili **SOVRAŽILI BOSTE** Težave že v trenažni misiji, Zabite sovražnike



Mesta Normandije v vsem porušenem blišču.

Rad bi izpostavili, da ta mož ne leti. Pravzaprav se je njegovo truplo "zapičilo" v drevo.

bolj izgovor) pod imenom *H&D: Deluxe*. Čeprav se je zanesljivost v primerjavi z izvirnikom občutno izboljšala, nadaljevanje še vedno tare nekaj težav. UI ni popolnoma kos nalogi in vaši možje včasih ne zaznajo nasprotnikov, ki so le kakšen korak od njih, kar je še posebno nadležno, saj jih običajno opazijo, še preden se pojavijo na zaslonu v prvoosebnem pogledu. K sreči imajo sovražniki občasno isti problem in vas ignorirajo, ne slišijo pokanja tik za vogalom ali se zapeljejo s tankom na določeno lokacijo in tam čepijo kot lipovi bogovi.

Vaši vojaki imajo še občasne probleme z iskanjem prave poti in se začno zaletavati v zidove, tako da dobite občutek, da bi morali najeti še poklicnega pastirja, ki bi te izgubljene ovce vodil domov. Najbolj nadležno od vsega pa je par popolnih sesutij, ki smo jih doživeli. Ali je to krivda nezdružljivosti z določenimi 3D karticami ali programa samega po sebi, ni povsem jasno, a je stabilnost vsekakor problematična.

Teksture na zgradbah so precej čistejše kot včasih ploščate animacije.

Past za miši

Medtem, ko se trudimo z opisom, ste se nekateri že ujeli na lepe podobe. Izgled bi še najbolje opisali s prispodobo vreče polno sladkarij, med katerimi je zvito skrita mišolovka. Prvi dve kampanji sta odvračajoči – velike zaplate snega ali peska človeka demoralizirajo in ne navdušijo. Prva misija, ki nakazuje, kaj pogon zmore, je tista na ledeni gori (več o njej v okvirju), podkrepi pa jo gorsko obarva avstrijska zbirka nalog. Stopnji v Burmi sta enostavno biser (škoda, da sta le dve); boj v pragozdu ni bil še nikoli prikazan bolje in stavimo, da bosta postali najbolj priljubljeni večigralski izbiri ob podvodnem okolju.

Večigralstvo izgleda resnično vroče po zaslugi uporabe vozil iz igre (čeprav smo dobili malce dolge nosove, ko smo spoznali, da tokrat ni kooperativnega načina in da je verjetno pridržan za dodatek) in norih ostrostrelskih obračunov.

Stisnite torej ustnice. Prsa ven, trebuh noter. Postavite se pokonci, pogladite si brke (če jih imate) in se pripravite na nekaj nečustvenih ukazov. Sine, pripravljen si, da postaneš vojak!

PCF

PCFormatOcena

Dobro večigralstvo in nekaj sijajnih stopenj

Ni kooperativnega načina

MOD MOŽNOSTI
Niso vključene.

VEČIGRALSTVO
Jap, do 16 igralcev na kateri koli mapi.

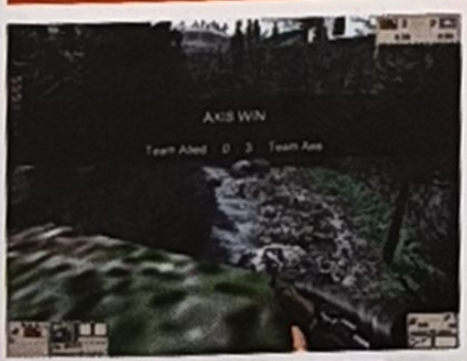
"Hvalospev britanskim specialcem in žaljenje nasprotnikov z UI." **88%**

IZVIRNI MATERIAL

Preizkusite prvo igro zastonj.
Če niste nikoli igrali izvirnega *H&D*, zakaj ga ne bi zgrabili sedaj? Po zaslugi neprecenljivo radodarnih mož pri Gathering je igro sedaj mogoče brezplačno sneti z uradne strani www.gathering.com/hd2/hddeluxe.html

TRIJE NAČINI IGRANJA

Za pospravljanje nacista imate v *Hidden and Dangerous 2* več možnosti.



01 PRVOOSEBNA STRELSKA
Če želite oponašati *Generično Streljanje 3*, preklopite v prvoosebni pogled z ostrostrelskimi možnostmi. Skrijte HUD in se pretvarjajte, da soborci ne obstajajo.

02 IZOMETRIČNI
Gledanje na vaše može od zadaj vam daje boljši občutek, kje sploh ste. Uporaben je tudi pri upravljanju množice vozil, saj je dobro videti, kam se pelješ.

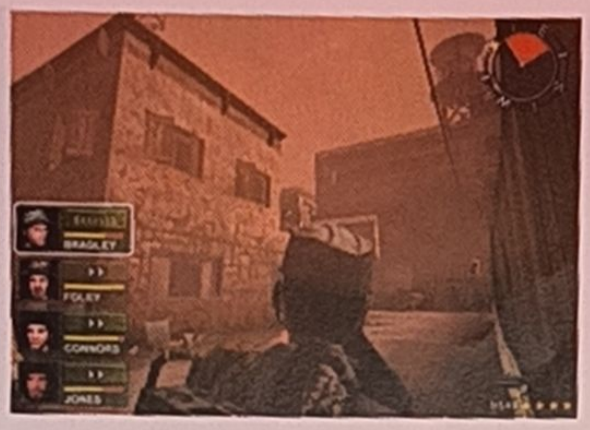
03 STRATEŠKI
Omogoča načrtovanje premikov enot in raziskovanje bojišč, ko je čas ustavljen, prav tako pa je uporaben pri ugotavljanju, kje se vojaki nahajajo.

TEGA NE ZAMUDITE!

V *H&D2* je nekaj nepozabnih nalog – ta je ena izmed zgodnejših.

KAJ JE? Vaša četa je zadolžena za napad na nemško postojanko na ledeni gori. Nekje je skrita radijska postaja, podmornica je pripravljena da zgolj ob znaku o boju vse evakuira in okolica kar mrgoli od enot. Vaši možje se pritihotapijo na vrh ledene gore in iz ostrostrelskih položajev pospravijo izpostavljene stražarje.

KJE JO NAJDETE? Med začetnimi norveškimi misijami najdete skrivno podzemno bazo, v kateri razvijajo novo vrsto letala. Prebijete se v oporišče, najdite lokacijo druge skrivne postojanke in zbežite v stilu najboljših pregonov.



"Orožja za množično uničenje? Jok, brate, odpade. Napačna vojna."

VOJAŠKA SIMULACIJA

CONFLICT DESERT STORM II

Bojno opremljeni Dean Evans v polni bojni opremi pridrvi iz Iraka pod kap. Smo mislili, da je pametnejši.

POGLED DRUGAM

MOŽ S PUŠKO? ALI MOŽJE S PUŠKAMI?

>>**COMMANDOS 2** 93%
>>**BATTLEFIELD 1942** 84%
>>**VIETCONG** 87%

Raje, kot da bi v napačnem trenutku predelovali iraški konflikt, se *Conflict Desert Storm II* osredotoča na zalivsko vojno leta 1991 (ko je bilo bolj očitno, da Sadam počne grde stvari). V prvi vojni, ko je iraški diktator poslal 300.000 vojakov v Kuvajt, so bile ločnice med dobrimi in slabimi fanti, med tem, kaj je prav in kaj narobe, dokaj dobro vidne. Z moralnega vidika je spopad leta 2003 teže upravičiti. Težko je zasnovati igro na iskanju orožja za množično uničenje, še posebej, če takšnega orožja ni.

Odvod vojakov po času

Igre, ki jih danes igramo, bolj vodijo tržne silnice kot ustvarjalne žilice, in zato je bilo dokaj nerazburljivo nadaljevanje na račun uspeha izvirnika skorajda neizbežno. Kot je povedal Randy v *Scream 2*: "Obstajajo pravila, ki jim je potrebno strogo slediti, če želiš uspešno ustvariti nadaljevanje. Več mrtvih, bolj dodelano umiranje..." In če si tega želite od nadaljevanje *CDS*, potem, gospod Hussein, kjer koli že ste, s 14 novimi kampanjami je ni sipine, ne struge in ne gore, ki bi štiričlanskemu vodu SAS preprečile, da vas ujamejo.

Jedro *CDS II* je ponovno kombinacija streljanja in taktične igre na nivoju voda. V vsaki misiji upravljate s štirimi vojaki SAS ali Delta Force in imate več nalog, v katerih boste morali braniti ali napadati, podpirati ali se infiltrirati. Vaše sposobnosti za bojevanje in organizacijo bodo izkoriščene do skrajnosti, ko bo vaša ekipa branila helikopter na tleh, se prebijala iz zapora ali poskušala rešiti skupino vojakov iz mesta, polnega sovražnikov. Te težavne misije lahko preigrate hitro in udarno ali preudarno in taktično. *CDS II* nagradi oba pristopa. Ker je vsak član ekipe izurjen v uporabi drugačnega tipa orožja, gre za večigralsko vojno za enega igralca.

Puščavska izkušnja

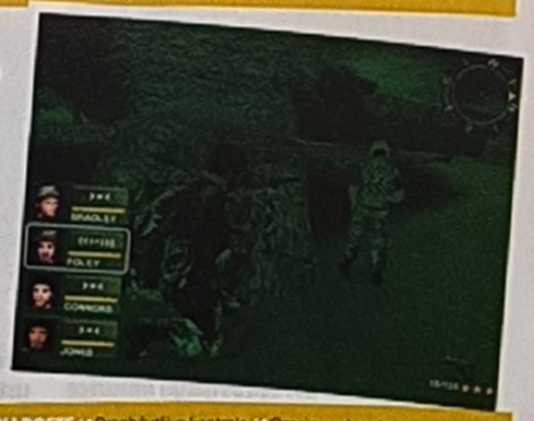
CDS II je nadaljevanje z malo novostmi. Namesto da bi vas uvedel v akcijo z napadi na puščavske postojanke, boste vrženi v sredo bitke v urbanem okolju – v klavstrofobično bojevanje na prašnih ulicah, kaotično žvižganje metkov z vseh strani. Razvijalci so raje navdušeno naphali pogon igre, namesto da bi ga predelali. Animacije so boljše in pri Pivotal so ponosni na sistem Inverse Kinematic, ki izboljša fiziko trupel vojakov, ko ta padejo po tleh. UI je boljša, sovražnikova pehota pa samodejno poišče kritje, namesto da bi slepo tekali pred cevi vaših pušk.

Ker so spremembe v bistvu le manjše izboljšave, daje igra občutek, da je prej nadgradnja izvirnika in ne čisto nova izkušnja. A to ne pomeni, da je kaj manj zabavna. Vsi, ki ste zvesti izvirniku – vi redki srečneži, vi skupinica puščavskih pobratimov – boste navdušeni nad dejstvom, da lahko igrate nove misije. A bo navdušenje skopnelo ob krvavi rani, ki se bo odprla ob dejstvu, da ni novega scenarija, ki bi ga lahko preigrali. **PCF**

MOŽGANI PROTI MIŠICAM

Vsakič pa ni potrebno v akcijo prihiteti z besnim streljanjem.

Za razliko od strelskega načina igranja večine prvoosebnih strelskih iger, *CDS* zahteva več mozganja kot streliva. Namesto da bi poskušali ugotoviti le, kaj se skriva za najbližjim vogalom, boste morali ugotoviti, kaj se skriva za vogalom na drugi strani, na strehi in za ograjo na koncu ulice. V misijah v urbanih okoljih se lahko nevarnost skriva kjer koli. Če boste vod držali skupaj, bodo vaši vojaki mamljive tarče za prvega Iračana z granato. Namesto brezglavih vpadov boste morali uskladiti počasno napredovanje, kjer bo Connors pokrival cesto pred sabo z mitraljezom, Jones pa bo opazoval cesto za skupino. Tako bosta vodja Bradley in ostrostrelec Foley preiskovala okolico in iskala težave. Merki so še posebej uporabna stvar v *CDS*.



VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Realizem bojevanja, Igranje na nivoju voda
SOVRAŽILI BOSTE: Preobčutljive kontrole, Omejeno shranjevanje

KAR MORATE VEDETI

Založnik SCI
Na spletu www.conflict.com
Potrebuje PIII-350, 128Mb, GeForce3
Želi P4, 512Mb, GeForce FX
PORABITI V VSAJ 30 URAH

ČISTA RESNICA
Zgodba o Bravo Two Zero nas spomni, da ni vse v brezglavem junaštvu. Sovražnikovi metki tudi bolijo.

PCFormatOcena

Enoigralska akcija v večigralskem slogu
Neizprosne bitke in že videno okolje
MOD MOŽNOSTI: Nobenih
VEČ IGRALCEV: Ne podpira

"Nerazburljivo nadaljevanje, ki nadaljuje bojne užitke izvirnika."

76%

↘AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

THE HOBBIT

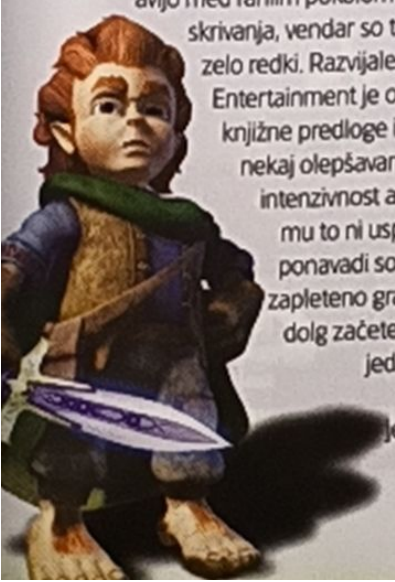
Posvetimo se še enemu nizkemu udarcu J. R. R. Tolkienu.

Šest oskarjev, štirje Zlati globusi, 1600 gumijastih ušes in 3,5 milijarde dolarjev zaslužka. In to še pred izidom tretjega nadaljevanja *Lord of the Rings*, režiserja Petra Jacksona. A ta igra sploh nima opraviti s temi številkami. Pravzaprav nudi podlago igri knjiga, katero je prav tako napisal akademik iz Oxforda, J. R. R. Tolkien, založnik Vivendi pa si je pridobil pravice za njeno interpretacijo.

Če ste knjigo že prebrali, vam bo v igri dobro znanih vseh 11 mest. In to pomeni, da je igra precej bolj podobna Tolkienovi knjižni predlogi kot filmski trilogiji, še posebej če bi Tolkien želel videti svoje življenjsko delo predelano v otrokom prijazno računalniško pustolovščino.

Čas Hobitov

Hitrost igranja je nekje na pol poti med počasno in še počasnejšo. Sunki napetosti se pojavijo med rahlim pokolom in elementi skrivanja, vendar so takšni trenutki zelo redki. Razvijalec Inevitable Entertainment je ostal v okvirih knjižne predloge in skušal z nekaj olepšavami doseči intenzivnost avtorja, vendar mu to ni uspelo. Celo več – ponavadi so knjige zapleteno grajene, imajo dolg začetek, še daljše jedro in le en konec. Enako je pri tej igri.



KAR MORATE VEDETI

Založnik Vivendi Universal
Splet http://thehobbit.vu-games.com
Min Procesor 450MHz, 64Mb, 32Mb 3D kartica
Opt Procesor 600MHz, 128Mb

PORABITI V VSAJ **15** URAH

ČISTA RESNICA
Za leto 2005 je načrtovana je tudi glasbena uprizoritev.

Dežela Šajerska

Pustolovščina se prične s potepom po Hobitonu, kjer spoznavate pozabljive vaščane, ki zahtevajo nazaj svoje predmete, ali pa uživate v akustični glasbi na brenkalih. Vendar so razvijalci vsaj po igri *Fellowship of the Ring* spoznali, da vaščanom ni potrebno biti oproda. Večina nalog je izbirnih, kar omogoča nepotrpežljivim igralcem, da napredujejo, ne da bi morali poiskati vsako šivanko ali izgubljenega otroka.

Prva stopnja je le uvodni vodič, ki vas nauči potrpežljivosti in uporabe gumbov, vendar je pri igri dokaj močno občutiti pomanjkanje rokodelskih sposobnosti in razvoja lika.

A igra, kljub samozadostnosti celotnega žanra, nekako izstopa. Prebrodite eno jamo in prešli boste v drugo, podobno. Poiščite vse dele za pokvarjen stroj in odprla se vam bo nova soba z napravo, kateri manjkajo deli. Tukaj ne bi mogli govoriti o slabi obliki igre, temveč le o slabo načrtovanem polnilu.

Cena slave

Vizualno nas igra sploh ne presune. Bilbo in nekaj drugih pomembnih likov je solidne gradnje, a nam sovražniki pokažejo drug obraz. Močne linije in nenavadno senčenje nam pričarajo drugačne oblike, kakršne bi pričakovali, povrh tega pa še lebdijo v zraku ali pa se sploh ne zmenijo za Hobita. Okolica je sicer natančno izdelana, a kljub temu redko posejana in nekako majhna. Če zraven igre ne bi bilo na polici še igeр *Lord of the Rings* in slave filmov, bi bil ta povprečnež le še ena od neštetih akcijskih pustolovščin.

Ne pravimo, da je *The Hobbit* grda igra, saj ji veliko prinese igralni čas petnajstih ur in relativna težavnost, a je še najbližje *Zeldi*, 16-bitna tehnologija pa je danes tako in tako že zastarela. **PCF**

DOKAZANO S STATISTIKO

Številke iz dežele Hobitov.

30 Vrst sovražnikov
11 Mest v Srednjem svetu
23 Pohodov, preden zapustite Šajersko
2 Orožji: palica za pohod in meč za pokol
50.000 Kristalov, ki jih je potrebno pobrati (katerih v knjigi nismo zasledili)

PCFormatOcena

↗ Ponovitev zgodbe z mnogimi podrobnostmi
↙ Enostavne uganke in ponavljajoča se igra
MOD MOŽNOSTI Jih ni
VEČIGRALSTVO Jih ni

"Običajna igra velikih pričakovanj." **63%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** ↗ Sproščeno ozračje ↗ Vedrino **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Pomaganje senilnim Hobitom

Če iščete pravega coprnika, potem ne glejte tega pankrta.

Nepridipravi imajo prav privlačno linijo usnjenega spodnjega perila.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

ENCLAVE

Povohajte, tu nekje je pretvorba s konzole...

Vitez zavihti sekiro: "Argh!" "Graaah!" Dreg'atar zakriči in ignorira udarec, ki je šel mimo njegove leve roke ter se zavihti nazaj v popolnem ritmu, ponovno zadene viteza. Po nekaj na videz nenevarnih zamahih, ki jih spremljajo primerno glasni zvočni učinki in izjemna animacija, leži ork, oprostite Dreg'atar, pred vašimi nogami. Za vogalom čakata naslednji goblin, temni vilinec ter dva Dreg'atarja.

Enclave je doživela kar nekaj izboljšav od prvega izida na Xboxu in sedaj ponuja nekaj dodatnih čudes, kot so točke za shranjevanje, a ima še vedno eno veliko pomanjkljivost: vztrajno generičen potek igre. Je že res, da ponuja možnost igranja na obeh straneh, tako da lahko brzite naokoli in se kot negativec znašate nad nedolžnimi civilisti in sovražnikove enote prepričujete, da bi se vam pridružile, a gre vseeno še vedno za isto igro

Vaša naloga je rešiti Utrdbo luči pred pokvarjenimi pobi (Dreg'atar), ki čakajo na drugi strani počasi zapirajoče se razpoke, ki je razdelila [*vstavite generično domišljijsko ime*]. Če se tako odločite, pa je lahko vaša naloga tudi ta, da mehkužneže v Utrdbi zbrišete z lica zemlje in zasvinjate deželo. Pisana izbira likov in arkadni slog preživetvenih misij bosta dodatno podaljšala čas igranja, a je način igranja več ali manj za vse enak.

Preden pričnete igro na določeni stopnji, si izberete lik, mu kupite orožja in ga pošteno opremite. Nato pa se odpravite na pohajkovanje iz sobe v sobo po večinoma vnaprej določenih poteh ali manj preko večjega števila map in iščete izhod. Srečujete se s sovražniki, ki vas napadajo na določenih točkah in vi jih pobijete. Pobirate mošnje zlata, da si lahko privoščite boljše orožje in točke za shranjevanje, pri katerih je za vrnitev potrebno plačati. Na vsaki stopnji so omejene količine zlata, zato se lahko neomejeno vračate na določene stopnje, dokler vsega ne poberete – če se vam le da.

Če se vam gre zgolj za to, da se igra ne konča, da jo lahko igrate v nedogled in se pri njej ne naučite čisto ničesar novega o pripravi mesa, potem je to igra kot nalašč za vas. Edini centralni element v tej igri je brisanje Dreg'atarjevih možganov z viteškega kladiva.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Atari
Splet www.enclavegame.com
Min PIII-700, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt P4 1.7GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

To modro lovko so ukradli iz *Half-Life 2*! Ej!

PCFormatOcena

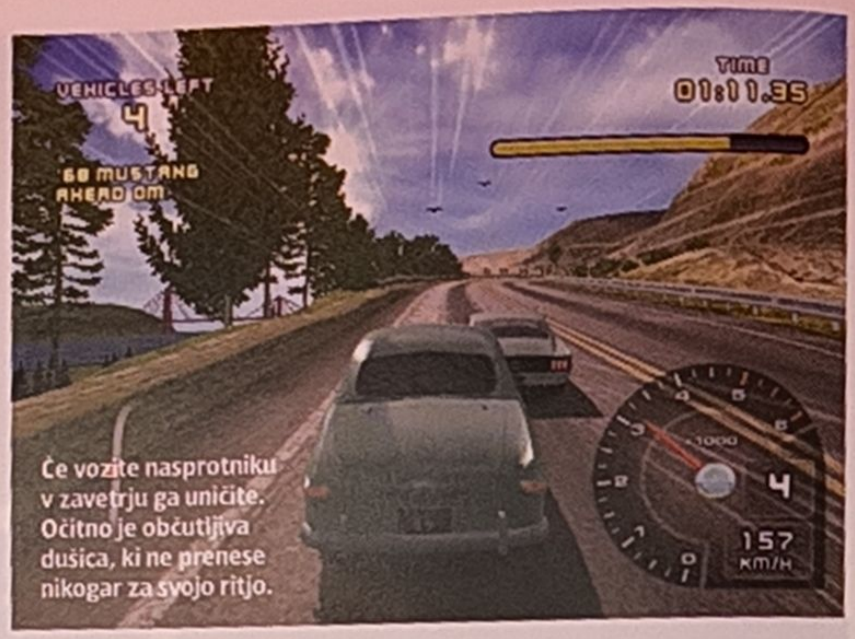
Lahko igrate na dobri ali slabi strani

Slabe kontrole, ponavljajoča se zgodba

"Brezumno mahanje z mečem. Sek, sek."

60%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Mesarsko klanje SOVRAŽILI BOSTE ↙ Vse ostalo



Če vozite nasprotniku v zavetrju ga uničite. Očitno je občutljiva dušica, ki ne prenese nikogar za svojo ritjo.

↘ DIRKALNA ARKADA

FORD RACING 2

Toliko pričakovanj, nato pa toliko muk. Trd je kruh opisovalca računalniških iger.

Kaj se je Fordu podilo po glavi, ko si je izmislil tekoči trak, ne ve nihče. Morda si je res želel cenejših vozil za reveže ali pa je bil le turbo kapitalistična svinja, ki se ji je zdelo fino, da razčloveči delavca in pobere dobiček. Kakor koli že – princip mu je prinesel slavo in bogastvo, njegovi nasledniki, pa so tudi znali obdržati glavo nad vodo. So celo tako uspešni, da si lahko privoščijo lastno igro, a če bi sklepali po njej, je v njih kakršna koli humana misel, ki jo je morebiti imel začetnik, klavrno končala.

V izdelek so razvijalci vrgli skorajda vse, kar je kadar koli nosilo oznako Ford in celo nekaj čudes, ki so ostala skrita na papirju ali v prototipni delavnici. V podobnih nedostopnih kotičkih, kamor ni segla roka sodobnosti in se je čas ustavil okoli leta 1990, so morali izbrskati tudi nagnusni grafični pogon, ob katerem boste delno zaradi jeze in delno zaradi nagnusnosti dobili rdeče oči, ki bi vam jih zavidal še angora zajec. Načinov dirkanja je ogromno, poskušajo pa posnemati serije kot so *NASCAR Racing, Collin McRae Rally, Need for Speed* in *4x4 Evolution*. Poleg tega, da so grši kot prvi deli teh vzornikov, imajo še katastrofalen vozni model, ki ga je del ekipe verjetno hotel narediti arkadnega, drugi realističnega, nastala pa je spaka, ki se je lahko sramujejo.

Avtomobili jasno nimajo poškodbenega modela, večigralstva praktično ni (le dva igralca na enem računalniku), glasbo so bržkone prispevale skupine, ki so jih izžvižgali na avdiciji za novi *NHL*, ženski glas, ki spremlja izbire v menijih je prijeten kot eksplozija motorja na avtocesti, ne morete se prevrniti, lahko se s polnim plinom zaletavate v stene, saj vas te mehko usmerijo nazaj na progo, občutka napetosti pri dirkanju pa ni niti za trenutek. Spravite nam to kroto izpred oči, preden koga poškodujemo!

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Empire Interactive
Splet http://www.empireinteractive.com
Min PIII-500Mhz, 128Mb, 32Mb grafična kartica
Opt Mižite in izključite zvočnike

PCFormatOcena

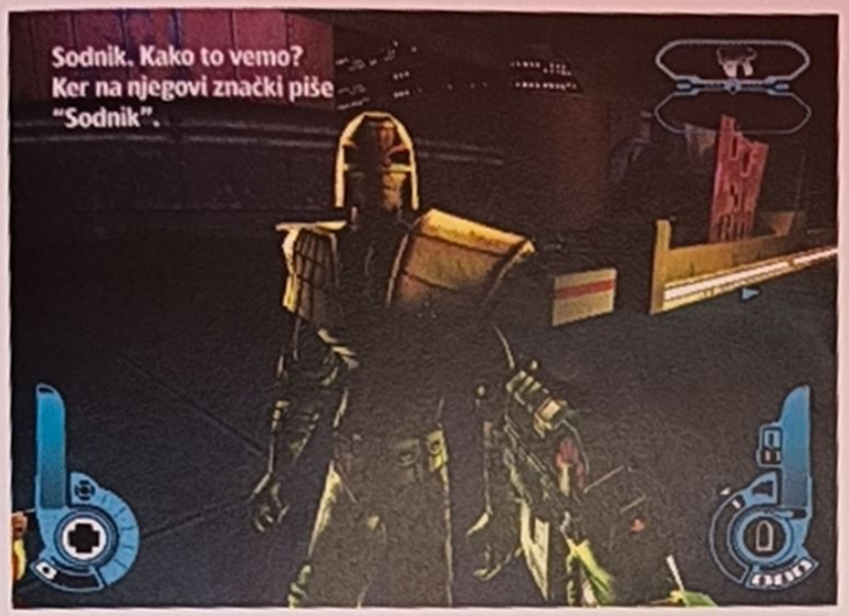
Raznolikost načinov dirkanja

Eh, pozabite, vam povemo.

"Živ primer ponesrečenega poskusa splava igričarske industrije."

41%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Raznolike načine dirkanja SOVRAŽILI BOSTE ↙ Neponovljivo grdoto



↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

JUDGE DREAD DREAD VS DEATH

Se spomnite istoimenskega filma z Slyjem Stallonom? Raje posezite po njem kot po igri.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Vivendi Universal
Splet www.dreddvsdeath.com
Min 300MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt Raje igrajte kaj drugega

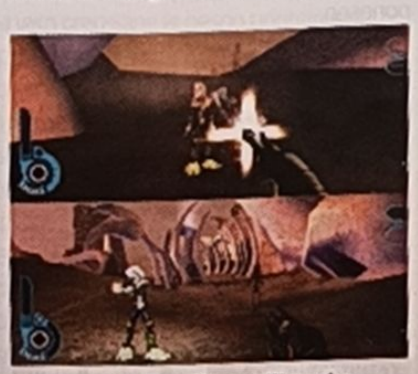
Razočaranje prihaja v različnih oblikah. Predstavljajte si na primer moškega, ki zadnji trenutek ugotovi, da brhka Tajka, s katero je hotel v posteljo, ni ravno to, kar se zdi. Ali pa očeta, ki si je želel, da bi njegov sin postal inženir in ne novinar, ki ocenjuje računalniške igrice in se zdravi zaradi bolečin v zapestju. In potem je tu igra, na katero smo čakali pol desetletja, a se je izkazala kot ena izmed najbolj nedomiselnih, hroščatih, frustrirajočih strelskih iger, ki smo jih videli v zadnjem času.

Predstavljamo vam *Dredd vs. Death*, igro, ki je tako slaba, da nam založnik niti ni hotel poslati kopije za oceno in smo jo morali na dan izida kupiti sami. Po namestitvi smo bili seznanjeni, da je že na voljo tudi popravek. Morda le bog v nebesih ve, kaj je popravek popravil, ker to zagotovo niso bili številni hrošči.

Ker so igro hkrati razvijali tudi za PS2, je razumljivo, da so bili oškodovani Dreddovi možgani in lepota. Igra je v celoti linearna, neverjetno preprostega izgleda in prekleta z okrnjeno UI. Osnovne pomanjkljivosti, kot je nezmožnost, da se do kogar koli prikradete neopaženi – sovražniki imajo očitno vidno polje 360° – in premalo zdravilnih paketov, naredijo igro grozljivo neigralno, obenem pa se nikakor ne boste počutili kot Sodnik, ki je strah in trepet vsega, kar leze in gre. Namesto tega ste navadna zguba, ki kar naprej pada z višin, na vsakem vogalu pa ga premikastijo že navadni potepuhi in sezonski delavci, ki so pogledali preglobоko v kozarec.

Morda bi v *Dreddu* z nekaj sreče lahko našli tudi kaj pozitivnega, a roko na srce: igra je tako porazna, da je ne moremo igrati niti ene same minute več.

PCF



O, poglejte. Komične velikanske glave. Le od kod dobijo ideje?

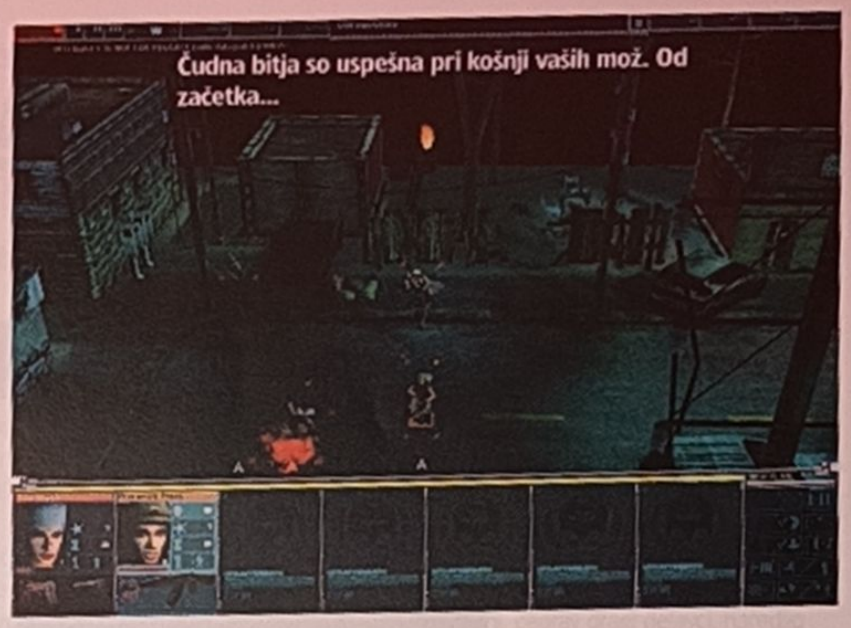
PCFormatOcena

↗ Judge Dredd je končno prišel tudi na PC...
↙ ...vendar pa bi lahko bil vaša stara mama

"Dokaz, da lahko tudi z najboljšo licenco stvari gredo narobe"

49%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Areacije SOVRAŽILI BOSTE ↙ Grafiko ↙ NPC-je, ki obtičijo v zidovih



↘ STRATEGIJA

UFO AFTERMATH

Nadaljevanje slovite strateške serije. Neuradno.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Cenega
Splet www.ufo-aftermath.com
Min PII-500, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt PIII 1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

UFO Aftermath je neuradno nadaljevanje Gollopove bratske mojstrovine *UFO: Enemy Unknown*. Postavljen je v post-apokaliptični čas, zato so mesta opustošena in le peščica preživelih je raztresenih po obličju Zemlje. Nadzirate četico do sedmih vojakov, ki morajo zavzeti domači planet in dognati, kaj se je pravzaprav zgodilo s človeško raso.

To storite tako, da vesoljcem in človeškim mutantom odvzamete mesta in jih uporabite kot baze. Vaša vojska se pomika preko naselij, dokler ne opazijo nasprotnika – takrat čas zamrzne. Prav to je točka, v kateri se igra najbolj razlikuje od izvirnika – vsakič ko vojak dokonča akcijo, se igra ustavi in če je borcev sedem, boste kaj hitro zapolnili merilnik za "odmor". Ko dokončate misijo, lahko poberete vsa trupla in opremo ter jih podrobneje raziščete v svoji namenski bazi.

Vojaki skozi naloge pridobivajo izkušnje, a na tradicionalen stopenjski način RPG in ne v stilu *X-COM*. Sistem deluje dobro in može boste zlahka specializirali. Učna misija je dovolj preprosta, a začetna težavnost je zaskrbljujoča – ob našem prvem poskusu je bila celotna četa izbrisana zaradi nekega groznega mehurčka.

V primerjavi z *X-COM* so mape resnično 3D – pogled lahko obračate in približujete (čeprav ne dovolj). Sprememba je dobrodošla, a je može prelahko izgubiti za stavbami.

Aftermathu manjka tudi globalno strateška stran *X-COM* – uravnavanje zahtev različnih držav in vpliva na vaše premoženje, če ne opravljate misij. Pri *Aftermath* pa ni dohodka – preprosto imate le baze, ki zadovoljijo vse potrebe po vojaških, proizvajalnih in obrambnih možnostih.

Na planetarnem zemljevidu lahko preganjate NLP-je, gradite baze in raziskujete izvenzemeljske aktivnosti.

Če ste bili kdaj navdušeni nad Sculderjem in Mully, je to igra za vas. Ni lepa in ni popolna, a veseli smo, da obstaja.

PCF

PCFormatOcena

↗ UFO živi! Obujena klasika
↙ Grafično šibek, nadležne malenkosti

"Če še niste igrali *UFO* in sovražite Alfa in E.T., je to igra za vas."

77%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Pse ↗ Vesoljce SOVRAŽILI BOSTE ↙ Preveč naseljenih pokrajin

↘ ARKADA

YAGER

PCFormatovci smo bili vedno zaljubljeni v letenje. Nič več.

KAR MORATE VEDETI

Založnik THQ
Splet www.yagertv
Min PIII 1 GHz, 256Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 512Mb, 32Mb 3D kartica

Yager je še ena izmed tistih ne povsem vesoljskih niti letalskih simulacij, ki so bile tako razširjene pred nekaj leti. Svoje čare je razkril že na X-Boxu, kjer je bil predvsem zaradi pomanjkanja kakovostnih izdelkov kar dobro sprejet, lastniki PC-jev pa se nad njim upravičeno zmrdujemo.

Nastopate kot Magnus Tide – napihnjeni, nesramni, domišljavi vojni pilotski veteran s puhasto frizuro, ki je v svojem življenju naredil dve napaki. Na prvo življenjsko napako hitro naletite, sliši na ime Sarah McDavid, je pa komunikacijska poveljnica, komentatorka misij in nekdanja velika ljubezen.

Področja, ki jih branite, so skorajda brezmejna – sredi napada piratov se lahko umaknete in raziščete pokrajino ter po poti poberete kakšne dodatke in ojačitve. Ko se boste vrnili, boste videli, da so v tem času vaši kolegi na lastno pest pospravili kar nekaj barabinov.

Problem je, da igra deluje nedokončano. Skriptiranje je čudno, glasovi, ki spremljajo vaše napredovanje skozi naloge pa velikokrat vzgojo popolnoma mimo. Na primer: vaš poveljnik vam naroči, da na določenem kraju dotočite gorivo ali pristanete. Nekaj sekund kasneje se prične jeziti na vas, da se nič ne trudite, da bi opravili zadano nalogo, pa čeprav ste čisto lepo na poti in niste imeli niti toliko časa, da bi obrnili plovilo.

In že obračanje je trud. Nadzorni sistem je bil zelo slabo prenesen z X-Boxa – tipkovnica ni ustrezna za hitra šviganja med hribi in dolinami, a celo pri uporabi igralne palice je premikanje trzajoče in topo. Samodejno merjenje, ki poskrbi, da se "prilepite" za sovražnika, če ga dobite na muho, je majhen obliž na to rano, a krvavitve ne ustavi.

Čeprav se v igri skriva kar nekaj zanimivega gradiva, vse skupaj pokvari zgrešen nadzor. Omislite si padala, saj je strmoglavljenje neizogibno!

PCF

PCFormatOcena

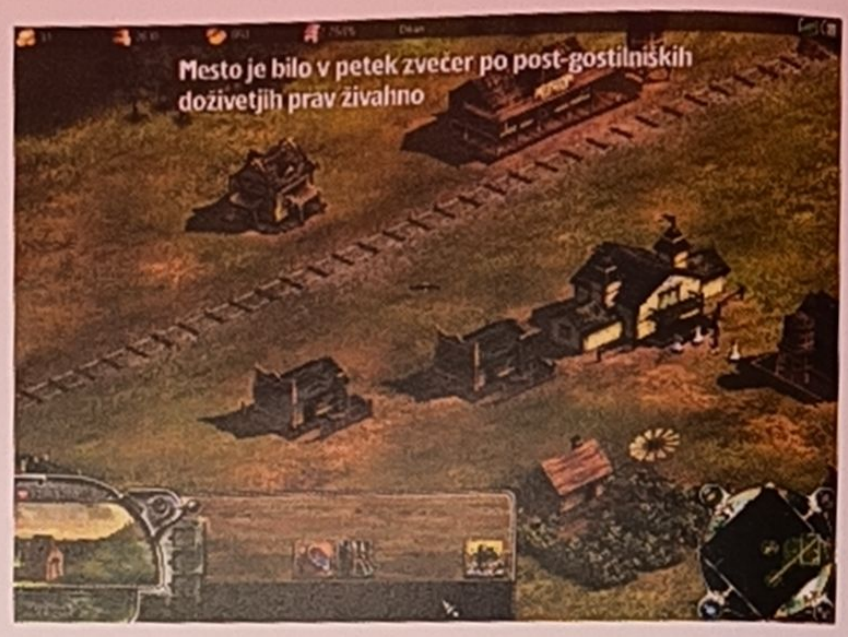
Dokaj zabavna za arkadno igro.

Omejeno gibanje zaradi ubogе predelave

"Čudovit namen uničen z ničvrednim nadzorom."

51%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Hribovja SVRAŽILI BOSTE ↙ Zaletavanje v hribovja ↙ Tidove opazke



↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

NO MAN'S LAND

CDV poskuša rekonstruirati 300 let ameriške zgodovine, a se ne obremenjuje preveč z dejstvi.

KAR MORATE VEDETI

Založnik CDV
Splet www.cdv.de
Min PIII-666, 128Mb, 4Mb 3D kartica
Opt PIII-1,2GHz, 256Mb

Očitno je bil Nemcem Gibsonov portret ameriškega revolucionarja v *The Patriot* tako všeč, da so se pri CDV odločili, da bodo prežvečeni hollywoodski akcijski film predelali v strateško igro. In tako smo dobili *No Man's Land*, ki poskuša poustvariti kolonizacijo Amerike v 300 letih, sledeč različici dogodkov po gospodu Gibsonu z očitnim prezirom do malenkosti, kot je zgodovinska natančnost.

Kot velika večina strateških naslovov tudi temu ni uspelo izpolniti obljub po inovacijah. Vaše naloge se sučejo okoli gradnje vojaške naselbine in vojske ter poraza nasprotnikov s pomočjo taktičnega upravljanja z viri. Na voljo je 30 misij v treh kampanjah, igrate lahko s šestimi etničnimi skupinami, vključno z angleškimi in španskimi naseljenci ter Indijanci. Uspešno načrtovanje in gradnja naselbin, pristanišč in rudnikov vam prinese nadgradnje, prav tako pa tudi zlato, s katerim lahko trgujete.

Ko ste uspešno poklali domačine, lahko zaigrate v njihovi vlogi in se krvavo maščujete kolonialističnim psom. Njihove unikatne sposobnosti – ki vključujejo plavanje in potapljanje, s katerimi se izognejo odkritju, kamuflaža in poznavanje terena – jim dajejo taktično prednost; v nasprotju z angleškimi in španskimi naseljenci pa Indijanci ne morejo graditi vojaških naselbin.

Šele večigralstvo s skupno sedmimi načini in podporo do osmim igralcem je točka, ki dvigne igro iz brezna pozabe. Sem sodijo stari znanci, kot so King of the Hill in Team Deathmatch, hkrati pa tudi dva, ki sta značilna le za to igro: Railroad Challenge in Defend/Destroy Railroad Track.

Dekle v vsakem pristanišču...

Edinstveni grafični pogon, s katerim so se CDV tako bahali, pa na žalost omogoča le malo novosti pri renderiranju 3D učinkov. *No Man's Land* sicer ni prvak po vsebini, treba pa mu je priznati, da ima nekaj stila. Stari Mel bi bil ponosen.

PCF

PCFormatOcena

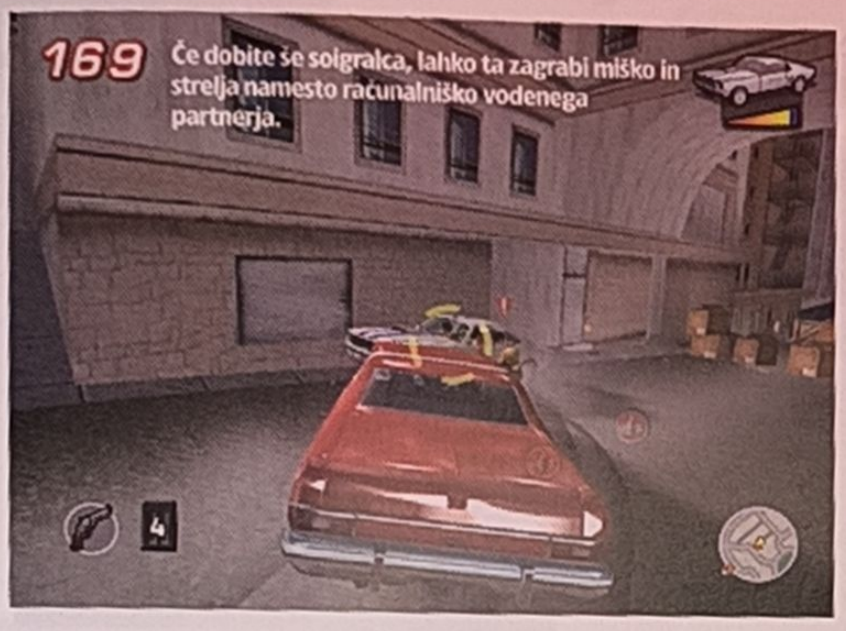
Originalno večigralstvo, grafične

Malo inovacij, nezanimivi izzivi

"'Prava' zgodovina ZDA, kot nam jo razložijo Nemci."

68%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Igranje v vlogah nasprotnikov SOVRAŽILI BOSTE ↙ Še ena strategija



↘ DIRKALNA ARKADA

STARSKY & HUTCH

Obožujemo lov za barabami. Problem pa je, ko nam pobegnejo, ker vmes zaspimo od dolgčasa.

KAR MORATE VEDETI
Založnik Empire Interactive
Splet http://www.starsky-and-hutch.com/
Min PII-450Mhz, 128Mb,
Opt PIV 1,5Ghz, 256Mb

Poznate staro ameriško nanizanko *Starsky&Hutch*? No, igra ji je zelo podobna. To bi bilo vse. Je pa res, da grem naslednji vikend ven in s finančnega vidika zna biti koristno, če tole malo raztegnem. In dejstvo, da policijska detektiva pozna le majhen odstotek bralcev, tudi govori dodatnim odstavkom v prid.

Skratka, *Starsky&Hutch* vas bosta postavila v sedemdeseta. Skupaj z njima prihajajo stari, a atraktivni avtomobili, hlače z zvončastimi hlačnicami, ki se jih ne bi sramoval niti prečastiti Rode, in frizure, ki bi dandanes vsakega osramotile – sedaj veste, kam so skrivnostno izginile stare fotografije vaših staršev.

Glavna junaka nista ravno izučena diplomata in vsakega kršitelja zakona še najraje prerešetata s svincem. Njun odnos je jasen – jaz vozim, ti streljaš, drug drugega pa še malce zafrkavava. Vse naloge v igri so tako rekoč identične – imamo barabo, imamo dobra fanta in vsi skupaj ne morejo živeti v istem mestu. Zato boste morali s spretno vožnjo in streljanjem (merjenje je samodejno, tako da vam preostane le besno udrihanje po tipki) nepridipravom vozila spremeniti v zoglenele konzerve. To pa zna biti prekleto težavno. Prvi razlog težavnosti je občinstvo – vašo vožnjo ves čas opazujejo gledalci in če jim z atraktivnimi skoki, streli, podiranjem klopi in hidrantov ne daste dovolj mamljive predstave, ste opleli. Druga plat je nekoliko nerodno obnašanje vozila, predvsem pa očitna skriptiranost, saj lahko v nasprotnika izstrelite več metkov, kot jih je Bush namenil za Huseina, pa se ne bo zgodilo nič, dokler se ne približate kritični točki.

Ves čas morate pobirati bonuse – povečanje hitrosti, oprijema, ščit, nova orožja, si ustvarjati priložnosti za atraktivne skoke...

Zgodba ni nič posebnega, prav tako njeno podajanje skozi skorajda statične prizore. In čeprav arkadna akcija od začetka vleče, hitro izgubi čar. K temu pripomore tudi precejšnja težavnost, posledično ponavljanje nalog in popolna linearnost. Na papirju je bilo videti res lepo, a ta hudič zna človeka naplahtati. Starsky in pajdaš sta lep dokaz!

PCF

PCFormatOcena
Sveža ideja z dirkanjem in streljanjem
Čas ne "vzge", kratkotrajno navdušenje
"Prvi trenutki so sladki, nato gre vse navzdol."
66%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE? Atraktivne skoke SOVRAŽILI BOSTE? Ne ravno pestro mesto

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

Atlantis + Titanik = občutek utapljanja?

KAR MORATE VEDETI
Založnik Microsoft
Na spletu www.microsoft.com/games/titans/
Min. 600MHz,128Mb RAM,16Mb 3D kartica
Opt. 1 GHz, 256Mb RAM,32Mb 3D kartica

Pri Ensemblu so za razširitev svoje dobro sprejete RTS pogledali globoko v neskončno grško mitologijo in na dan privlekli razmočeno Atlantido, ki je lepo dodelala večigralstvo ter dodala novo enoigralsko kampanjo.

Novinci v nižjih razredih niso vredni posebne omembe, a so mitološke enote zabavne kot vedno in segajo vse od prometejskega golema pa do orkanske pretepaške moči ogromnih Titanov osebno. Ti so tudi eden izmed dodatkov, ki jih je prejela vsaka rasa. Pri ustvarjanju enot je na novo vključena še možnost ponavljanja produkcije. Poenostavljeno ustvarjanje bojevnikov in izjemno samozadostni, čeprav dragi delavci, naredijo narod Atlantide za ekonomsko lažjo izkušnjo, a enkratna uravnoteženost ostaja. Vrsta drugih popravkov pri večigralskem nadzoru naredi izdelek za zelo upravičen nakup za vse oboževalce.

PCF

Na Atlantidi so častili Titane, v Grčiji pa sami sebe.

PCFormatOcena
Nov narod spretno vpleten v krasno igro
V osnovi še več istega
"Ni velikih sprememb, a je kljub temu zelo dober dodatek."
81%

↘ MANAGERSKA

SIM CITY 4 RUSH HOUR

Zadovoljite svoje najbolj ovinkaste prevozne fantazije.

Zdi se, da je vse, kar ima besedico "Sim" v naslovu, spodobna igra, ki jo boste neusmiljeno preigravali, dokler ne bo izgubila vsake privlačnosti, ki jo je nekoč imela. Tej poti sledi tudi cenjeni *SimCity 4* s tem dodatkom, ki se ukvarja izključno s prevozom. Po zunanjosti je vse nekako podobno – dodano je nekaj novih tipov cest in zgradb, trajekt in enotirna železnica – najbolj zabaven pa je novi način U-Drive-It, v katerem prevzamete nadzor nad mobilnimi prebivalci mesta in izvajate preproste misije, ki spominjajo na nekakšen kastrirani *Grand Theft Auto*.

Kupovanje določenih zgradb odklene nova vozila – najbolj impresiven med njimi je ogromen destruktivni tank – razen za čečkanje neumnih sporočil, kot je "Sranje!" po nebu v rožnatem dimu, pa je samo rahlo nesmiseln. Kljub vsemu pa ta dodatek ponuja več kot običajna razširitev za *The Sims*.

KAR MORATE VEDETI
Založnik EA
Na spletu www.simcity.com
Min. 800MHz, 64Mb, 4Mb 3D kartica
Opt. 1 GHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

PCFormatOcena
Podaljša dolgoživost *SC4*
Še vedno gre za isto igro
"*SimCity* se je uklonil in stopil na isto pot kot *The Sims*. Škoda"
68%

>>PONOVNI IZIDI

Igrajte jih in naj vam ostane kaj v žepu.

EXPENDABLE

2.500 SIT Sold Out

Nagnusno konzolno bitje, ukradeno z Dreamcasta, ki pridno nabira prah, nam zbudi neprijeten občutek že videnega in ko gledamo našega malega možiclja, ko se s preveliko puško prebija skozi invazijo vesoljcev, nam nehote živčno zadrgetajo nosnice. Je izvirna kot pesmi Unique ter vsaj dvakrat bolj nadležna – in to veliko pove. Slabo uporabi velikokrat videno formulo, na zaslon meče generične pokrajine in hitro boste sprevideli, da ta strelska igra brez življenja, nima kaj ponuditi.

PCFormatOcena

Izgleda bolje kot je na Dreamcastu

Ponavljajoča se, nedomiselna, brez šarma

"Poceni in neuporabna, preprosta in neurejena arkadna strelska igra." **31%**

WORMS BLAST

3.990 SIT Ubi Soft

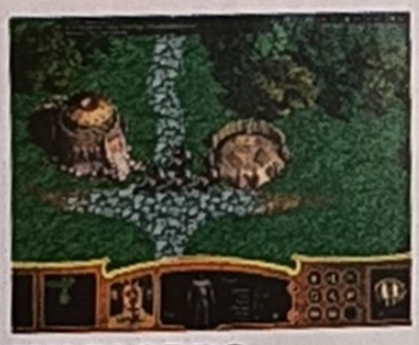
Kaj? Še ena igra z rožnatimi zvijajočimi se bitji? Mali nevretenčarji so preživeli vse poskuse, da bi jih zbrisali z obličja Zemlje in niso padli iz igričarskega trenda. Sedaj nad nas spuščajo različico *Puzzle Bobble*. Mala očarljiva igra je dobrodošlo razvedrilo in doda nov delček v mozaik *Worms*. Vključuje nam drage laserske topove, a ne moremo se otresti občutka, da gre le za pobiranje denarja na račun priljubljene serije, dokler čakamo na pravo črvičje nadaljevanje.

PCFormatOcena

Zadovoljivo izzivalna miselna akcija

Neizvirna, na trenutke nadležno težavna

"Povprečna miselna igra in ne navdušujoči *Worms*, ki smo jih pričakovali." **53%**



WARLORDS BATTLECRY II

4.000 SIT Ubi Soft

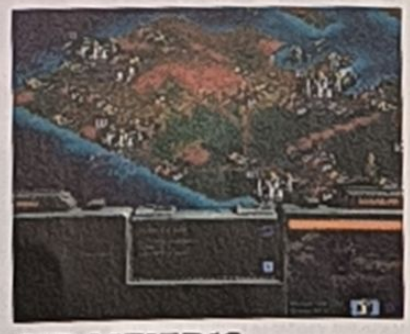
Med neuspelimi poskusi zakona med RPG in RTS, sijejo dragulji, ki niso podobni smrdečim orkom. *Warlords Battlecry II* je pograbil starajočo se franšizo in vanjo vdihnil novo življenje. Za to je uporabil podrobno bojevanje in pokazal sposobnost smejanja čarovnikom in demonom iz te zvrsti. Žal je bilo grafično popravilo nekoliko nepopolno, zato igra ni bila opažena, a je kljub temu igralna.

PCFormatOcena

Domiselna, odlično nadaljevanje

Uborna grafika, omejen govor in animacije

"Dokaz, kaj dela čas, a še vedno silno igralna." **75%**



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

2.500 SIT Sold Out

"Ni nadaljevanje *Civilization*!" so besno kričali pri Microprosu. A za horde oboževalcev strategij ni bilo dvoma – dočakali so naslednjo generacijo igre. Sid Meier nas je prisilil v tehnološko, politično in kulturno revolucijo na robu vesolja ter spopad s tistimi, ki so si drznili vdreti. Resda ni več tako prijazna za oči, kot je bila pred štirimi leti, a navsezadnje tudi mi nismo.

PCFormatOcena

Tako globoka, da bo požrla ogromno časa

Veliko strateških puristov se bo odločilo za *Civ*

"Nobena strateška zbirka ni popolna brez te sijoče igre." **86%**

↘ MANAGERSKA

THE SIMS MAKIN' MAGIC

Sims s čarovnicami. Samo to je še manjkalo!

Najbolj nam gredo na živce palčki, ki sami urejajo vrt. Brrr.

Na koga meri sedmi in morda najslabši dodatek *Sims*, je povsem jasno že po prednastavljenem ženskem liku, ki je podoben Willow iz Izganjalke vampirjev. Očitno nekaj za vse študente/ke, ki želijo malce coprati.

Makin' Magic ima grozen koncept in še ta je zavožen na vseh možnih točkah, tako da je izdelek popolnoma brez vrednosti za resnega igralca. Čeprav bi uvedba magije lahko odprla obilico novih situacij, ne gre za nič drugega, kot za še več zbiralnega materiala.

Vključen je vsaj nov način zbiranja ñ "magični dvoboji" so edini način do dodatnega denarja, s katerim lahko kupujete sestavine zvarkov. A izučeno oko bo hitro ugotovilo, da tudi tu ne gre za nič več, kot za nekaj sprva očarljivih animacij, ki skušajo prikriti Pokemonsko naravo igre.

Izid tega kupčka nesreče je prava sramota, saj uniči že zadnji kanček dostojanstva serije.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik EA
Na spletu www.thesims.com
Min. 350MHz CPU, 64Mb RAM, 2Mb 3D kartica
Opt. 500MHz CPU, 128Mb RAM, 8Mb 3D kartica

PCFormatOcena

Brezbožna tematika utegne odgnati zavrte

Velik kup kadečega se govna

"Želimo si krvi človeka, ki je odločil, da se v naslovu izpusti G." **40%**

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

C&C GENERALS: ZERO HOUR

Še malo kemičnega vojskovanja ne more škoditi

Povedano konkretno: da bi dosegli najvišji Domination Hour, eno izmed online nagrad za vzorno igro, ki jo uvaja prvi dodatek, morate doseči nenormalnih 10.000 zmag. Po izračunih bi morali ob predpostavki, da je povprečen boj poluren, nepretrgoma igrati cel mesec. Oziroma dva, če bi vsako drugo igro izgubili. Seveda v to ni vključeno spanje, pitje in prehranjevanje. A vendar bo le mesec po začetku prodaje na našo grozo kopica takih, ki si bodo naslov že lastili. Čeprav smo v dodatku uživali, nas tako vendarle ni zaneslo.

Moralna problematika je sedaj precej manjša, saj je igra pridobila humorno stran in je polna pretiravanja – predvsem v sklenjenih serijah bojev v načinu skirmish (glavna zloba je doktor Thrax).

Sedaj pa številke: 30 novih enot, 20 nadgradenj in 15 misij. Vsebine je obilo, čeprav določeni deli ne bi bili nujno potrebni in so le popravljanje napak izvirnika.

PCF

S tem pogonom delajo igro s tematiko Gospodarja prstanov, veste?

KAR MORATE VEDETI

Založnik EA
Na spletu http://generals.ea.com
Min. 800MHz CPU, 128Mb, 32Mb 3D kartica, C&C Gen.
Opt. 1 GHz CPU, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PCFormatOcena

Dva diska vredna nove vojne

Generals se niso spremenili skorajda nic

"*Generals* utrdi kot RTS z največ materiala." **77%**

KONAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 3

KRI BLATO ZNOJ SOLZE ...in SLAVA

- Izjemna prenovljena grafika omogoča veliko število realističnih animacij
- Hitrejši, nežnejši in bolj tekoč način kontroliranja omogoča eno najboljših igralnih izkušenj
- Podvojena možnost trikov, obratov, preskokov in blefiranj in še možnost intuicijskih strelov z enim dotikom in izjemnih golov
- Občutno pametnejša umetna inteligenca in prava zakladnica novih taktičnih možnosti
- Več pokalov, več turnirjev, več lig in največja igralska baza do sedaj

Ocene in pohvale iz revij:

"Stilska, realistična in priraste k srcu. Podrobnosti so izjemne. Zasvojilo vas bo". // **Loaded: 5/5 igra meseca**

"Najboljša športna igra, ki smo jo kdajkoli igrali. Kilometre pred ostalo nogometno konkurenco." // **Computer & Video Games**

"PES3 je toliko boljši od konkurence, da to sploh ni več fer // **Official PlayStation2 Magazine**

"Daleč najboljša nogometna igra" // **Play**

"Brilijantno" // **GamesMaster**

"Nekako je najboljše ravnokar postalo še mnogo boljše" // **PSW**

PlayStation.2 | PC DVD-ROM

17.October 2003 | **November 2003**

www.konami-europe.com

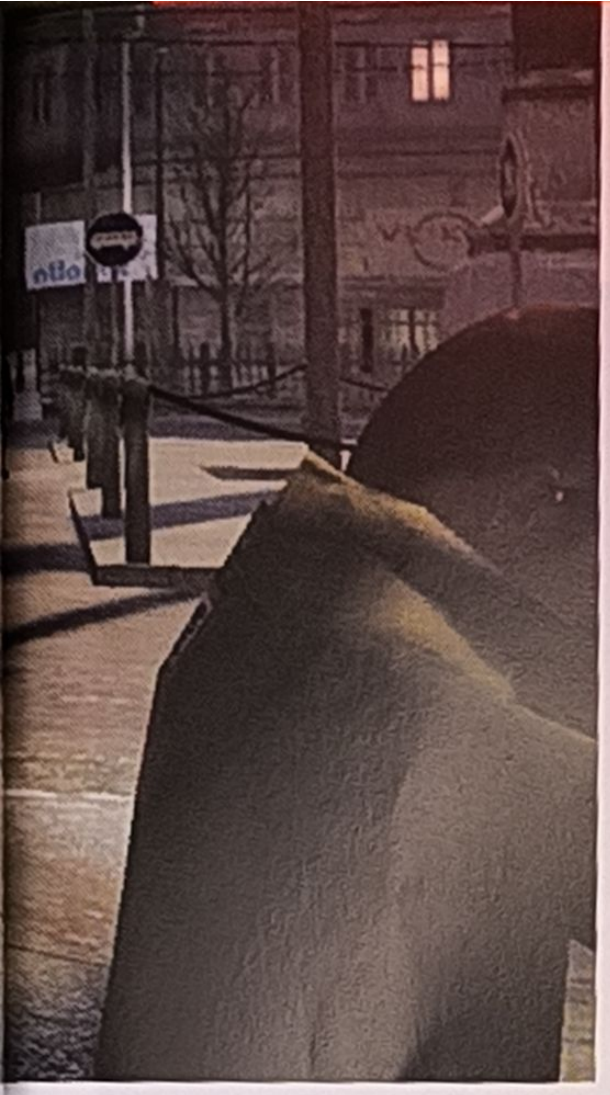
©1998 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.BAE / ©2001 EPA / adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission / the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Nike's trademarks, name and logo appear under license from Nike's S.C. S.p.A. Official product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Società Sportiva S.p.A. Parma and Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.

Official Juventus Product JUVENTUS and the JUVENTUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C. S.p.A.
© 1923/all rights reserved Stichting Feyenoord, Rotterdam Licensed by: Stichting Feyenoord, Rotterdam
©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo / Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"KONAMI® ", "KONAMI Logo ™", and "Pro Evolution Soccer™" are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION or trademarks of KONAMI CORPORATION.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

10 TEHNOLOGIJ, KI BODO ZA VEDNO SPREMENILE IGRE

Želite torej revolucijo? No... Morda je že tukaj. **Ed Ricketts** si ogleda tehnologije, ki bodo popolnoma spremenile današnje igre... oziroma tako vsaj trdijo njihovi izumitelji.



Svet iger ne slovi po skromnosti. Če si ogledamo hiperbolično pretiravanje na škatlah iger, v oglasih in v napovedih za prihajajoče naslove, potem povprečni igralec PC iger živi v svetu nenehnih presenečenj in prilagajanj na novo stanje. Vsaka nova igra bi naj ponujala revolucionarno "novost", ki obljublja, da bo presegla vse, kar je bilo narejeno dotlej, pa naj gre za grafiko, umetno inteligenco, zvočni sistem, zaenkrat nepreseženi realizem in tako naprej in tako naprej.

Če bi to bilo res, potem zaradi vseh teh presenečenj in čudes nihče ne bi mogel dokončati nobene igre. Resnica je, da revolucije v svetu iger niso najbolj pogoste, vendar je za to mogoče kriviti tudi igralce; velikokrat si sicer želimo nekaj novega, vendar je paradoksalno, da se večina igralcev boji sprememb vsaj toliko, kolikor si želi naslednje velike novosti.

Kljub temu pa se občasno pojavi tehnologija, ki grozi, da bo za vedno spremenila način, na katerega igramo igre. Resnične 3D teksture so lep primer, kakor tudi koncept stalne online igre z velikim številom igralcev (MMORPG). Tem resnično revolucionarnim idejam ni potrebno zganjati velikega hrupa, da so sprejete; že na prvi pogled so tako koristne in očitne, da hitro postanejo standard in jih sprejme večina igralcev.

Sedaj pa se seveda sprašujete, kaj so revolucije, ki bodo v naslednjih letih oblikovale svet PC iger? Veseli nas, da ste vprašali. Dovolite nam, da vam predstavimo deset idej in tehnologij, ki bodo po našem mnenju veliko pomenile za prihodnje naslove.

Tako kot vse najboljše revolucije, ki so se zgodile pred njimi, pri večini teh ne gre za popolnoma nove ideje; gre za majhne, a pomembne izboljšave obstoječih sistemov, ali preprosto za tehnologije, katerih čas je (morda) prišel. Vendar pa ne gre samo za to – kar nekaj pomembnih razvijalcev stavi velik denar na njihov uspeh, zato boste na naslednjih straneh lahko ugotovili, kaj oni mislijo o revolucionarnih spremembah na področju razvoja iger.

1 HLSL

Sprostite moč svojih pikslov. Ali nekaj takega.

KAJ JE?

nVidin Cg je primer High Level Shading Language (HLSL), naprednega programskega jezika, ki bo za grafične učinke naredil to, kar je prevajalnik za C naredil za avtorje aplikacij. Z nekaj vrsticami kode jim bo omogočil ustvariti kompleksne učinke, namesto da bi se pri vsaki morali zadržati kar lep čas.

ZAKAJ JE POMEMBNO?

GeForce 3 je predstavil tehnologijo verteks in piksel senčenja – mogočne, in kar je pomembnejše, programirljive strojne učinke. Z uporabo te tehnike lahko programerji ustvarijo spektakularne učinke, a je brez Cg za to potrebnega precej časa in truda.

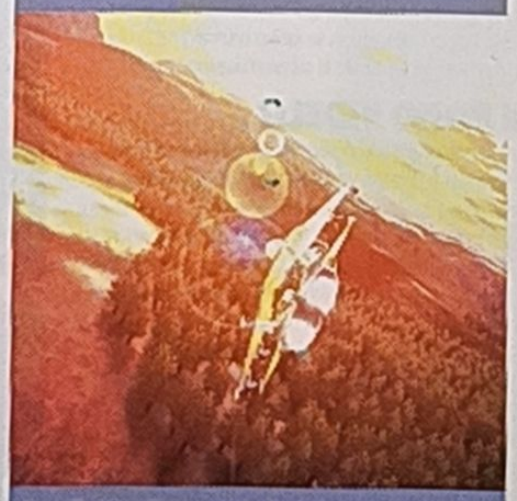
"Cg priporočamo razvijalcem, ki uporabljajo platformo OpenGL," pravi Adam Foat, nVidiin tehnični vodja marketinga za severno Evropo. "*Far Cry* je primer igre, ki lepo teče na OGL. Če razvijalec uporablja *DirectX 9*, potem jim priporočamo Microsoftov HLSL, ki je podoben jeziku Cg. Jeziki za grafično senčenje, kakršna sta HLSL in Cg, bodo v veliki meri zmanjšali potreben trud vseh tistih, ki želijo najnovejšo grafično tehnologijo vključiti v svoje igre. Končni učinek za ljudi, ki uporabljajo kartice GeForce FX, je presunljiv, če ga primerjamo s kodo brez grafičnega senčenja."

KJE GA BOMO VIDELI?

Piksel in verteks senčenje je tukaj že kar nekaj časa, vendar so razvijalci doslej uporabljali le njegove najosnovnejše lastnosti. Sedaj ko kartice, ki tehnologijo podpirajo, postajajo vedno bolj razširjene in so se programerji navadili na orodja, lahko pričakujemo vedno več kompleksnih grafičnih učinkov v večini najnovejših iger.

Od Cg učinkov lahko torej pričakujemo, da bodo čez čas postale standardna lastnost iger, kot je danes strojno teksturiranje. Prihajajoče igre, kot so *Far Cry*, *Breed* in *Gunmetal* – če sploh ne omenjamo *Half-Life 2* – bodo prve preizkusile zmogljivosti HLSL in uporabile njegove napredne učinke. Čez kakšno leto pa boste pri igri prej opazili, če ne bo uporabljala teh novih lastnosti.

Ali preprostost uporabe HLSL jezika ne pomeni, da bomo videli naval slabo programiranih učinkov, ki jih bodo igram dodali v zadnjem trenutku? Adam Foat ni takšnega mnenja: "Slab program je slab program, ne glede na to, ali je napisan v Cg, HLSL ali kar strojni kodi. Tovrstni napredni jeziki programerjem le omogočijo, da zadeve izpeljejo preprosteje in na pravi način."



Cg učinki v *Gunmetalu* dodajo igri realizem, tovrstna tehnika pa bi naj postala standard za vse napredne igre v naslednjih mesecih.

2 NEPRIČAKOVANA IGRALNOST

Sproti ustvarjena UI prinaša zelene možiclje z lastno voljo.

KAJ JE?

Tako imenovana "nepričakovane" igralnost je trend, ki umetni inteligenci v igri dovoljuje nadzor nad situacijo z določeno mero avtonomije, namesto osredotočanja na skriptirane sekvence, ki se strogo držijo vnaprej predpisane poti.

ZAKAJ JE POMEMBNA?

Skriptirane sekvence, kot je na primer akcija, ki jo sprožite, ko dosežete določeno mesto v igri, je tehnika, ki jo je Half-Life uporabil do skrajnosti, in je do neke mere zanimiva. A če UI dobi večjo avtonomijo, so raznolike možnosti za igralnost praktično neskončne. S tem lahko pride do situacij, ki jih nista predvidela niti razvijalec niti igralec, zaradi česar bo igre mogoče igrati večkrat, pripeljalo pa nas bo tudi do nakljućnih situacij, zaradi katerih si boste te igričarske trenutke zapomnili.

KJE JO BOMO VIDELI?

Crytekova prihajajoča akcijska igra *FarCry* v veliki meri uporablja to tehniko. "Vsak predstavnik UI lahko v igri vidi in sliši, kar bo pomagalo pri simulaciji realističnega prepoznavanja dogodkov v igri," razlaga Crytekov predsednik Cevat Yerli.

Cevat je opisal situacijo, v kateri ga je UI presenetila med igranjem igre: "Napadal sem tri vojake, ki so se utaborili ob ruševinah templja. Ker moj napad ni deloval in so me prvič ubili, sem spremenil taktiko in se jim želel prikrasti z druge strani. Vendar so med mojim premikanjem skozi hosto sovražniki slišali zvoke, nakar sta me dva vojaka napadla z bokov, medtem ko je tretji nudil podporo. Povedano drugače – UI me je prelisičila."

Yerli verjame, da bo tako napredna UI postala standard v igrah. "Na nelinearnosti in napredni UI smo med razvojem delali bolj trdo kot kdor koli doslej. Z vedno hitrejšimi procesorji na trgu ste lahko prepričani, da bomo priča razvoju napredne UI, ki bo nadomestila skriptirane dogodke."

Tudi UI v *Thief 3* je napisana tako, da zna reagirati avtonomno. Randy Smith iz Ion Storma razlaga: "Vsak računalniški lik v *Thief 3* je samostojna sila, ki razume okolje. Tudi ko imajo naši UI liki skriptirano obnašanje, je to le del njihovih reakcij; na primer, lik lahko ima skriptirano akcijo, da prižge luči, če zasliši sumljiv zvok."

Smith pa je ob tem poudaril tudi dejstvo, da zna biti tako napredna UI neizprosna tako do procesorja, kot tudi do ustvarjalcev igre. "Potrebno je veliko razmišljati o sami vsebini in konceptu igre, kar je nepremagljiva ovira za marsikateri razvojni studio," pravi. "Očitno je, da na področju UI v zadnjih letih nismo videli takšnega napredka, kot smo ga videli na področju grafike. Po mojem mnenju je napočil čas, ko so se napredni igralci zasitili samo lepe grafike v kombinaciji s skriptirano UI, in želijo sedaj bolj interaktivno in raznoliko doživetje."

"Kako se je pa znašel tukaj? Tega ni bilo v skripti?" Dober primer "nepričakovane" igralnosti iz igre *Far Cry*.

3 RESNIČNA FIZIKA

Učinek prave gravitacije.

KAJ JE?

Ah, saj veste. Tolikokrat ste jo že videli. Gre za natančno in realistično modeliranje resnične fizike, po katerem bi naj objekti imeli težo in se obnašali tako, kot bi od njih pričakovali. Če potisnete sod, se ta lahko prevrže in se začne kotaliti. Če uničite zaboj, na katerem stojijo drugi zaboji, se bodo ti realistično sesuli. In če koga ubijete, bo njegovo truplo padlo na realističen način.

ZAKAJ JE POMEMBNA?

Ker poveča možnost interaktivnosti v kateri koli 3D igri. Tako kot pri zvočnem sistemu v igri ali drugem načinu simuliranja resničnega sveta, daje postavitev dostojnega fizikalnega modela razvijalcem več možnosti na področju igralnosti, in to brez dodatnega dela.

Namesto strogega skriptiranja raznolikih situacij in ustvarjanja animacije za vsak objekt, ki se lahko premakne, lahko zadeve prevzame simulacija in jih opravi avtomatično. Če je fizikalni model kakovosten, lahko igralcu ponudi veliko večjo svobodo, doda možnost ponovnega igranja in naredi pomemben korak do sveta, v katerem se vam lahko zgodi vse, kar se dogaja v resničnem svetu.

KJE JO BOMO VIDELI?

Realistična fizika pa je tudi dvorezen meč, saj so jo doslej različno uspešno uporabljali. *Trespasser* je bil v celoti sestavljen na tej ideji, kar je pripeljalo do popolne zmede. Fiziko je potrebno uporabiti kot dodaten element, vendar jo tudi pazljivo nadzorovati, in se ne zanašati na to, da bo sama ustvarila igralnost.

V igrah, kot je *Unreal Tournament 2003*, smo videli t.i. sistem fizike lutk za animacijo teles igralcev – ko igralec umre ali ga ob udarcu vrže čez sobo. *Doom III* bo prav tako vseboval številne elemente resnične fizike, kot na primer realistično komljenje stekla na oknih. Tudi *Half-Life 2* je dober primer – realistična fizika je pomemben del pogona Source. Šli so celo tako daleč, da so jo uporabili na lesu, v katerega se naboj zabije in ga razcefra.

Pomembno je tudi to, da je Valve zadevo izpeljal tako, da jo je preprosto uporabljati. Zraven igre bo na voljo komplet orodij Hammer, s pomočjo katerega boste lahko določali fizikalne lastnosti za kateri koli objekt v igri in to preko določanja vrste teksture. V kolikor boste, na primer, nekemu objektu določili teksturo lesa, se bo objekt obnašal kot les – plaval bo na vodi, ob strelu se bo razcefral in tako naprej.

Animiranje konzerv, ki se kotalijo iz avtomata za pijačo, je zahtevna naloga. S fiziko iz *HL2*, je zadeva avtomatizirana.

4 OBRAZNA ANIMACIJA IN SINHRONIZACIJA UST

Beri mi z ustnic... Resnično je mogoče.

KAJ JE?

Ko liki v igrah govorijo, je občutek ponavadi nekoliko čuden. Običajno se iz zvočnika zasliši glas, medtem ko lik odpira in zapira usta v približno tistih trenutkih, ko so besede izgovorjene, njihov obraz pa ostaja nespremenjen. Zadeva torej ni najbolj prepričljiva.

Resnična sinhronizacija govora, ki vključuje realistično premikanje ust in obraza, je s programerskega stališča kompleksna naloga, vendar jo je mogoče dokaj preprosto doseči. Govor se lahko razdeli na število fonemov – v bistvu gre za edinstvene zvoke, kot so samoglasniki in določeni soglasniki. Angleški jezik je glede tega dokaj preprost – število fonemov, ki so potrebni za katero koli besedo, je presenetljivo majhno, tako da lahko avtorji ustvarijo animacijo za vsakega posebej.

Teoretično bi morali le analizirati vsako vrstico govorjenega besedila, jo razbiti na foneme in tako med govorom prikazati pravilno animacijo. Tradicionalni animatorji počnejo natanko to v risankah, a seveda ne v realnem času.

ZAKAJ JE POMEMBNO?

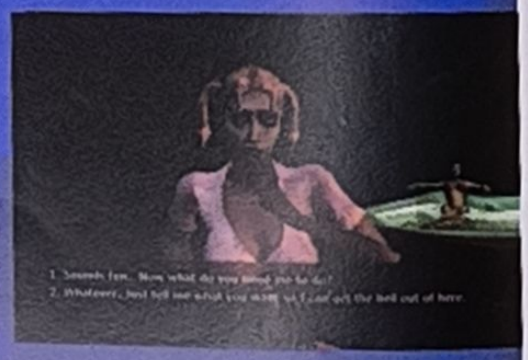
Vsak igralec se je znašel v situaciji, ko ga kakšen sorodnik, ki ne igra iger, opazuje med igranjem. In ko mu navdušeno razlagate o neverjetni grafiki, bodo povedali nekaj v slogu: "In ta bi naj govoril? Besede se sploh ne ujemajo!" Realistično izražanje likov v igrah in karakterizacija sta ena najpomembnejših ciljev za razvijalce. Bolj natančen kot je lik, raje ga boste imeli, kar pa spet privede do veliko močnejših čustev, ko je ta v nevarnosti, ko ga ubijejo ali pa ko vam pove, da ste bedak.

KJE GA BOMO VIDELI?

Smo že omenili *Half-Life 2*? Visoka stopnja obrazne animacije je bila za Valve na samem vrhu načrtovanih lastnosti igre. Oči vsakega lika spremljajo nagovorjenega, medtem ko so ustvarili celotno knjižnico telesnih in obraznih kretenj, ki jih liki lahko uporabijo v različnih situacijah – na primer, ko so napadeni ali prestrašeni.

"Veliko časa smo porabili za to, da smo naše like naredili zanimivejše in bolj verjetne," je za Gamespot povedal Valvov razvojni inženir, Jay Stelly. "Naši liki so veliko bolj realistično modelirani kot kadar koli prej – na primer njihove mišice in senčenje obraza."

"Naš cilj je razširiti paleto čustev, ki jih imamo na razpolago," je razložil Valvov direktor Gabe Newell. "Resnično si želimo, da bi igralec sovražil ljudi – ne zato, ker smo razvijalci tako hoteli, temveč zato, ker boste reagirali na takšen način."



Prihajajoči *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* bo vseboval napredno sinhronizacijo in bo uporabljal pogon *HL2*.

5 REALISTIČNA KOŽA IN KRZNO

Ker ste si ju zaslužili.

KAJ JE?

Tako kot simuliranje drugih naprednih učinkov, je tudi predstavljanje človeške kože ali živalskega krzna v realnem času, zahtevna naloga. Razvijalci so za predstavljanje kože ali krzna doslej uporabljali osnovne tehnike tekstur in bump-mappinga, ali pa preprost poligonalni model. Lasje, ki valovijo in se odzivajo na vplive okolja, so odžirali preveč sistemskih virov, da bi jih bilo možno prikazati.

S karticami s podporo za *DirectX 9*, ki naprednim učinkom ponujajo veliko večjo strojno podporo, je tovrstne učinke prvič mogoče doseči v realnem času.

ZAKAJ JE POMEMBNO?

Seveda je realističen prikaz las le vizualni užitek. Najbrž ne bi bilo slabo, če bi vaš Wookiee v *Star Wars Galaxies* imel bujne lase, ki bi se plapolali v vetru, medtem ko bi se premikal? Še bolje bi bilo, če bi v igrah FRP lahko spremenili lase svojega avatarja, namesto da bi se morali zadovoljiti s ponujenimi izbirami. Vendar ne gre samo za to – algoritmi, ki se uporabljajo za kožo in lase, se lahko uporabijo tudi v druge namene. V bistvu gre za uporabo napredne tehnike senčenja in osvetljevanja, ki se lahko kaj hitro uporabi tudi za realistični prikaz travnikov ali gozda. Namesto da bi gozd prikazovali kot skupek individualnih poligonov, so algoritmi za prikaz las hitrejši, bolj prilagodljivi in se lahko odzivajo na druge sile, kot je na primer veter ali lik, ki se premika med njimi.

KJE JU BOMO VIDELI?

Kljub opaznemu napredku je prikaz las na takšen način še vedno procesorsko požrešna zadeva in zaradi tega večina razvijalcev nanjo gleda bolj kot na razkošje.

Zato pa sta John Isidoro iz ATI Research in neodvisni raziskovalec Tomohido Kano izdala vsaj svoj demo realističnega prikaza krzna, ki sta ju uporabila za prikaz zmogljivosti kartic Radeon 9xxx.

"Ena lepših stvari pri uporabi te tehnologije verteks senčenja je v tem, da lahko krznu določite tudi dolžino," razlaga Isidoro. "To pomeni, da bi lahko imeli like, ki jim lasje med igro rastejo ali se krajšajo."

Ti algoritmi bodo najbrž najprej uporabljeni v igrah, ki se ne zanašajo toliko na hitrost. Igre MMORPG so prvi kandidati – prilagajanje lastnega lika bo pri tem igralo ključno vlogo. Tehnologija je tukaj, sedaj pa počakajmo in si oglejmo, kaj bodo razvijalci naredili z njo.

ATI-jev demo *Chimp*, ki je izšel z Radeonom 9800, prikaže realistične učinke kože in krzna.

ATI-jev razvijalec Tomohido Kano je razvil ta preprost demo, ki prikaže krzno na različnih geometričnih oblikah.

6 DINAMIČNO AKUSTIČNO MODELIRANJE

Ko slišite pok pištole, ste že mrtvi.

KAJ JE?

Gre za sistem, ustvarjen za realistične zvočne učinke. Med premikanjem skozi stopnje bosta velikost in oblika okolja vplivala na to, kaj lahko slišite in kako jasno boste to slišali. Če je okoli vas veliko sten, bo sistem ustvaril sekundarne 3D vire zvoka, ki bodo oddajali zvok po glavnem viru in tako ustvarili učinek odboja. Viri zvoka bodo prav tako pridušeni zaradi vmesnih sten, pri tem pa lahko razvijalci upoštevajo tudi materiali, iz katerih so stene izdelane.

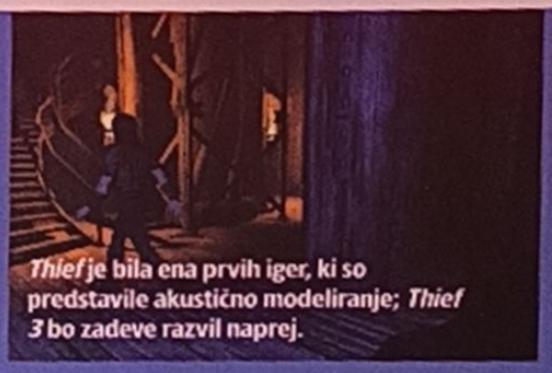
ZAKAJ JE POMEMBNO?

Thief je pokazal, da je lahko zvok v igrah pomemben skorajda tako, kot sama grafika. V večini iger je zvok le ušesu prijazen dodatek, vendar je lahko veliko pomembnejši. Nove igre, kot je *Unreal Tournament 2003*, že uporabljajo preproste različice akustičnega modeliranja, s pomočjo katerega lahko izkušeni igralci po zvoku določijo, na kateri strani se nahaja nasprotnik.

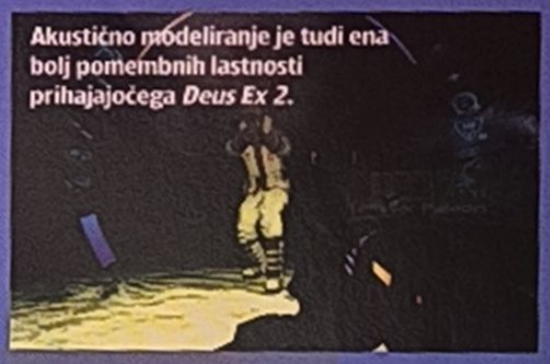
KJE GA BOMO VIDELI?

Tako *Deus Ex: Invisible War*, kot tudi *Thief 3*, bosta predstavila UI, ki se opira na zvok. Randy Smith iz Ion Storma razlaga: "Pogon, ki ga uporabljamo pri Ion Stormu, vsebuje napredno oddajanje zvoka. Zadeva je zelo podobna tehnologiji, ki smo jo nekoč razvili pri Looking Glass. Zvok realistično potuje skozi okolje, okoli vogalov in podobno, ob prehodu skozi stene ali okna pa je zvok pridušen. Sistem je povezan z UI likov, tako da računalniški liki slišijo iste stvari kot igralec in si lahko sami razlagajo pomen zvokov. Tako na primer vedo, da je zvok streljanja veliko bolj alarmanten, kot zvok zapiranja vrat. Seveda lahko tudi vi prisluškujete računalniškim likom, da spoznate njihov način razmišljanja."

Ali bomo kmalu dobili igro, ki bi jo lahko igrali samo z zvokom? Randy Smith pravi, da smo jo že dobili. "Na letošnji Game Developers Conference je neki neodvisni razvijalec prikazal igro za slepe. Zadeva je bila zelo zanimiva in se je osredotočala na navigacijo s pomočjo sonarja. Takšne stvari so resnično neverjetne, vendar je težko napovedati, ali se jim bo uspelo prebiti do prodajnih polic trgovin."



***Thief* je bila ena prvih iger, ki so predstavile akustično modeliranje; *Thief 3* bo zadeve razvil naprej.**



Akustično modeliranje je tudi ena bolj pomembnih lastnosti prihajajočega *Deus Ex 2*.

7 SKELETNO IN MUSKULARNO MODELIRANJE

Mišice na pravih mestih. Skrajni čas je že bil.

KAJ JE?

Od časov prehoda likov iz navadnih 2D oblik v 3D je metoda ustvarjanja le-teh ostala enaka: ustvarite poligonalni model in mu dodajte teksture. Sicer sta se število poligonov in ločljivost tekstur drastično povečala, vendar v igrah še vedno srečujemo preproste like, ki se ne morejo odzvati na enak način, kot reagiramo ljudje.

Skeletno in muskularno modeliranje simulira resničnost veliko bolj... khm, resnično. Pri likih najprej ustvarijo skeletne temelje ter jim nato dodajajo mišice in kožo, tako da ko se, na primer, roka premakne navzgor, lahko opazite raztezanje kože in napenjanje mišic v nadlahti.

***Painkiller* obljublja skeletno animacijo, delne poškodbe in like s 4.000 poligoni.**

ZAKAJ JE POMEMBNO?

Kot prvo, izgleda dobro. Nič ne more bolj izničiti realizma v igri, kakor tekstura na liku, ki se raztegne, ko se lik postavi v čuden položaj, ali pa ko jih vidite, kako dvigujejo težke predmete brez kakršnih koli težav.

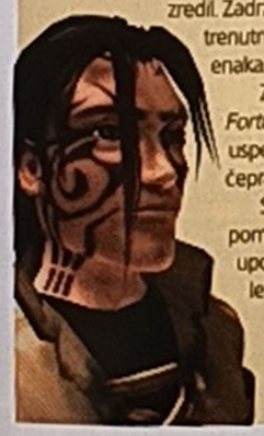
Modeliranje mišic je lahko pomembno tudi v igrah FRP, v katerih vaš lik pridobiva spretnosti in fizično moč, vendar trenutno vedno izgleda enako. Z inteligentnim in avtomatiziranim sistemom modeliranja, bi vaš avatar z napredovanjem skozi igro dejansko pridobival na mišični masi ali pa bi iz boja prišel z vidnimi ranami. Vendar prednosti niso le vizualne. Liki, ki so sestavljeni iz več delov, lahko prikažejo delne poškodbe, tako da bo liku mogoče odstreliti roko ali nogo.

KJE GA BOMO VIDELI?

Fable (aka *Project Ego*), ki ga trenutno razvijajo pri Big Blue Box, predstavlja natanko takšen lik. Naš junak skozi boje pridobiva na mišični masi, če pa se le potika naokrog in veliko jé, pa se bo zredil. Zadrževanje na soncu prav tako pomeni temnejšo kožo. *Fable* je trenutno napovedan samo za Xbox, vendar bi bila tehnologija na PC-ju enaka.

Zato pa smo delne poškodbe že videli v nekaj igrah. *Soldier of Fortune II* je na tem področju veliko obljubljal, vendar mu je le delno uspelo. *Doom III* bo prepoznaval škodo na posameznih poligonih, čeprav ne bo omogočil dejanskega odstreljevanja udov.

Skeletno/mišično modeliranje je časovno morda najbolj oddaljena pomembna tehnologija izmed vseh naštetih, vendar jih s pridom že uporabljajo v studiih, kakršen je Pixar, in jih lahko najbrž v kakšnih dveh letih pričakujemo na naših zaslonih.



***Fable* obljublja like, ki lahko pridobivajo in izgubljajo na teži, si pridobijo gube in rane. Prhljaj še ni potrjen.**

8 UNIČLJIVA OKOLJA

Draga, ali se je zate zemlja tudi stresla?

KAJ JE?

Koncept uničljivega okolja ni nič novega. Bullfrogov *Magic Carpet* ga je na svojih vulkanih, potresih in drugih učinkih uporabil že leta 1992. Tudi *Populous 3* je storil enako. Ti učinki so bili sestavljeni zgolj iz dvigovanja in spuščanja delov stopenj, saj resnične 3D animacije takrat še niso bile možne. Pozneje je pogon Geo-Mod v *Red Faction* obljubljal možnost razstreljevanja sten, vendar je bil učinek strogo nadzorovan in na področju igralnosti ni ponudil ničesar resnično novega.

ZAKAJ SO POMEMBNA?

Možnost spreminjanja okolja pripelje do mnogih novih možnosti – vendar pa za razvijalce načenja tudi nove težave.

KJE JIH BOMO VIDELI?

Worms 3D, najnovejša igra v seriji *Worms*, predstavlja uničljiva okolja. Martyn Brown iz Team 17 priznava, da je bil koncept pomemben, a tudi težaven: "Vse skupaj je vsebovalo kar nekaj prototipov sistema in razmišljanja, vendar nam je naposled uspelo."

Nov pogon *Worms 3D* se pravzaprav opira na voksle – to nekoč tako opevano tehnologijo, ki so jo označevali za prihodnost 3D. "Uporabili smo sistem vokslov, kombiniran s poligoni in tako ustvarili resnično edinstven pogon," razlaga Brown. "Uporabili smo sistem vokslov za shranjevanje informacij o okolju, nato pa je celotna zadeva renderirana kot mešanica poligonov. Gre za nekaj takšnega, kot bi bilo sestavljanje prilagodljivih LEGO kock, tako da lahko s tem pogonom ustvarimo tudi zelo organske stvari."

Po eksploziji so bližnje kocke odstranjene, pogon pa znova izriše prizor – kjer je potrebno, doda travo, preračuna osvetljevanje in senčenje in tako naprej. Tako kot pri dosedanjih igrah *Worms*, so lahko stopnje ustvarjene naključno ali pa ročno, s pomočjo priloženega urejevalnika.

Ideja uničljivega okolja je za igro, kakršna je *Worms*, zelo pomembna, vendar Martyn Brown priznava, da je tehnologija še vedno težavna. "Naleteli smo na nekaj obstranskih težav, kot je na primer dejstvo, da mora UI vedno znova preračunavati najbližje poti v okolju in se sproti prilagajati spremenljivemu svetu," razlaga. "Tudi dinamično osvetljevanje je drag dodatek."

Pogon *Worms 3D* omogoča popolnoma uničljiva okolja v 3D svetu, najbrž prvič v zgodovini iger.

Kar zadeva prvoosebne igre, pa je zadeva veliko bolj zapletena – kako lahko ustvarite zanimivo obliko stopnje, če si lahko igralec preprosto pristreli pot skozi stene? V strateških igrah je težav manj – če bi lahko spreminjali okolje, bi tako lahko vplivali tudi na vidno polje enot, težavnost terena in druge podrobnosti, od katerih je odvisna ta zvrst iger. Tudi prilagajanje UI ne bi bilo tako težavno. Prav gotovo je le še vprašanje časa.

9 FRANŠIZE

Ta okvir vam ekskluzivno prinaša McDonald's.

KAJ JE?

Dobro znana resnica je, da so igre, ustvarjene po filmskih ali TV licencah, ponavadi sranje. Z nekaj redkimi izjemami (nekaj iger *Star Wars/Star Trek*), lahko število inovativnih in zanimivih iger po filmih preštejete na prste ene roke. Žal smo na policah trgovin prisiljeni gledati povprečne naslove, kot so *Evil Dead, The Great Escape, Knight Rider* in *Enter the Matrix*.

ZAKAJ SO POMEMBNE?

Počakajte malo. *Enter the Matrix?* Ali ni to igra, ki se je prodala v nakladi 2,5 milijona izvodov v manj kot enem mesecu? Da – in zaradi tega ne pričakujte, da bodo igre po licencah kaj kmalu izginile.

KJE JIH BOMO VIDELI?

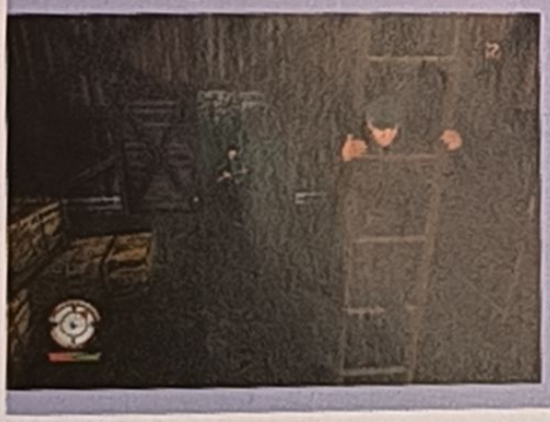
Založniki vedo, da znana licenca s seboj prinaša dovoljenje za tiskanje denarja. S takšnimi igrami pritegnejo občasne igralce in še posebej tiste, ki kupujejo igre kot darilo.

Epicov Cliff Bleszinski niti najmanj ne dvomi o tem, da so licenčne igre nepotrebne: "Če porabite denar za licenco, ki ni resnično vrhunska, kot sta *Harry Potter* ali *Star Wars*, je to potrata denarja, ki bi ga lahko uporabili za izboljšanje igre," pravi. "Če izberete povprečno franšizo, lahko to le omeji število vaših kupcev. Če, na primer, ustvarite igro po kultnem klasičnem filmu, bodo mnogi potencialni kupci rekli: 'Oh, tega filma nisem videl, zato igre ne bom kupil, dokler si ga ne ogledam na DVD-ju.'"

"Razvijalci bi morali bolj tvegati in ustvariti lastni izdelek, namesto da bi ideje črpali z drugih področij zabavnega sektorja."

Enter the Matrix je zadovoljil le majhen del igralcev, lahko pa bi bil nov mejnik v svetu franšiz. Igro so razvijali skupaj s filmom in je imel tudi dobro zgodbo. Takšna je vsaj bila ideja razvijalcev. Kljub ambicioznosti (prizori, posneti posebej za igro in podobno), je končni rezultat pustil grenak priokus.

Seveda pa to ne pomeni, da bodo prihodnji podobni poskusi propadli na enak način. *ETM* morda le pomeni premik k bolje izkoriščenim franšizam. Vedno več filmov temelji na igrah, prihodek od iger je danes večji od hollywoodskega prihodka od filmov in poslovneži gledajo na igre veliko bolj resno kot prej. Če bi dve industriji lahko s skupnimi močmi proizvajali izvirne in zanimive izdelke, bi franšize morda le lahko bile uspešne.



Cliff Bleszinski ne vidi smisla v drugorazrednih franšizah, kot je na primer *The Great Escape*.

10 MODIFICIRANJE

Če ni pokvarjeno, ga kljub temu popravite. In se medtem obogatite.

KAJ JE?

Kako mislite, kaj je? Ali se vam je zmešalo? Celo najbolj občasen obiskovalec sveta iger le s težavo ne bi opazil številnih možnosti, ki so na voljo za spreminjanje izdanih iger. Od tega, da je v *Links* možno naložiti lastno fotografijo, do ustvarjanja popolnih konverzij za *Half-Life* – na voljo je resnično veliko stvari, ki vam omogočajo ukvarjanje z osnovnim oblikovanjem iger.

ZAKAJ JE POMEMBNO?

Razlogov je nekaj. Iz stališča igralca, lahko nekoč oboževani igri vdahne novo življenje ali pa mu omogoči spremeniti tiste majhne stvari, ki ste jih v igri od nekdaj sovražili. Bolj ambiciozni lahko na tak način tudi svetu pokažejo stopnjo svoje ambicioznosti.

S stališča založnika, lahko modi – no, vsaj tisti dobri – igre obdržijo pod sojem žarometov tudi potem, ko bi brez njih že zdavnaj izginile. In ne samo to, z avtorji najboljših modov se lahko dogovorijo o izdaji uradne različice modifikacije, v obliki dodatka za igro. In to ob zelo nizkem strošku.

KJE GA BOMO VIDELI?

Modificiranje ni nova ideja, vendar se podpora, ki jo založniki ponujajo skupnosti, neverjetno veča. *Half-Life 2* je od temeljev ustvarjen tako, da bi ga bilo čim preprosteje modificirati, kar pa ni presenetljivo, glede na uspeh *Counter-Strika* in ogromnega zanimanja, ki še vedno spremlja mode za *HL*.

"Vedno natančno spremljamo, kaj kdo počne v svetu modifikacij, saj gre za fantastičen način za dokazovanje mladih, nadarjenih razvijalcev iger," pravi Gabe Newell iz Valva. "In ne samo to, modifikatorska scena profesionalnim razvijalcem ponuja možnost sodelovanja s kakovostnimi programerji na področju razvoja kakovostnih prodajnih izdelkov."

***Hammer*, urejevalnik za *HL2*, obljublja novo stopnjo prilagodljivosti pri ustvarjanju novih modov.**

Discreetov *gmax*, spremenjena različica *3ds max*, je prirejen za ustvarjanje dodatnih vsebin za igre.

ŽRTVE REVOLUCIJE

Vse to ste torej že slišali? Tukaj je nekaj primerov "revolucionarnih" lastnosti, ki se niso zgodile...

ULTIMA IX: ASCENSION

Zadnja *Ultima* za enega igralca bi naj bila triumfalen zaključek najbolj slovite serije RPG v zgodovini iger. Obljubljali so nam ogromne 3D stopnje, nenadkrilijvo stopnjo podrobnosti in kompleksne naloge, postavljene v znan svet *Ultime*. Večino od tega smo sicer dobili, vendar žal s takšno količino hroščev, ki so nakazovali na to, da je igra bila izdana v beta fazi. Mnogih nalog sploh ni bilo mogoče zaključiti. Sledili so številni popravki, vendar se na najnovejših PC-jih *UIX* še dandanes zatika. Štiri leta pozneje.

MESSIAH

Večkrat prestavljena tretjeosebna igra bi naj ponujala inovativni sistem renderiranja likov, ki bi naj v odvisnosti od moči računalnika sproti povečeval ali zmanjševal število poligonov na zaslonu. V praksi je to pomenilo morbidno spreminjanje likov in utripanje v slogu pokvarjene fluoroscentne žarnice. Temu dodajte še neprestano sesuvanje igre in dobili boste le R od revolucije, ki jo je igra obljubljala. Naslednja!

BLACK & WHITE

Stopnja pričakovanja je bila neznosna in nobena igra, četudi je Molyneuxova stvaritev, takšnih pričakovanj ne bi mogla izpolniti. *B&W* je bil zanimiva realnočasovna igra, z elementi tamagočija, vendar od tako dolgo napovedovane UI, ki bi se morala sproti učiti, ni bilo veliko. Tudi prilagajanje okolja na vaša dejanja je bilo v igri minimalno, igralnost pa je iz navdušujoče kmalu postaja utrujajoča. Molyneux vsekakor ne bo ponovil podobnih napak.

MAJESTIC

Ali je šlo za pogumen nov poizkus ali grozno idejo? *Majestic* – ki nikoli ni prišel na police evropskih trgovin in je bil odpoklican v ZDA – je kombiniral PC igro z elementi resničnega sveta. Igralec je bil ujet v središče globalne zarote, in je po e-pošti sprejemal šifrirana sporočila, enako pa je bilo s faksom, telefonom, preko spleta in drugih virov. Težava je bila v tem, da praktično niste imeli kaj početi; preprosto ste čakali na naslednje sporočilo in spremljali odvijajočo se zgodbo. Morda nekoč... morda pa ne.

IN TISTA, KI JI JE USPELO...

THIEF

Thief nikoli ni kričal o svojih naprednih lastnostih, pa tudi ni predstavil velike revolucije. Preprosto je uporabil obstoječo tehnologijo na najboljši možni način. Dobili smo igro, ki je od igralca skromno pričakovala, da bo razmislil o uporabi senc in zvoka na enak način, kot je dotlej razmišljal o uporabi hitrosti in orožij. S pazljivo uporabo teh elementov skozi igro in kaznovanjem tistih, ki jih niso uporabljali, je *Thief* ustvaril novo zvrst. Brez *Thiefa*, ne bi bilo iger, kot so *Metal Gear Solid, Splinter Cell* in najbrž tudi *Deus Ex*. Razmislite torej o tem.

Izdelava CD in DVD plošč

CD-Avdio

DVD-ROM

CD v obliki vizitke

CD-ROM

CD-R

Vse na enem mestu!

DVD v obliki vizitke

DVD-R

DVD-Video

izdelava CD in DVD plošč

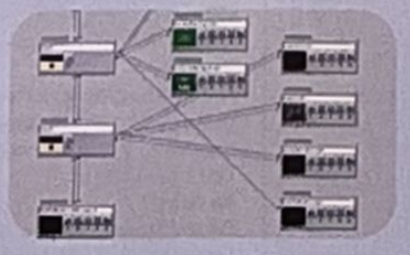
potisk CD in DVD plošč v offset tehnologiji

potisk CD in DVD plošč v sito tisk tehnologiji

tisk ovitkov in ostalih tiskovin

izdelava predstavitvenih CD in DVD plošč

DVD authoring



zaščita CD plošč pred kopiranjem

SAFEDISC®

vse vrste pakiranja in celofaniranje končnega izdelka

RACMAN Audio Video Studio d.o.o.
Koseška c. 8 | 1000 Ljubljana | SLOVENIJA | Tel: ++ 386 1 5001130 | Fax: ++ 386 1 5001135
e-mail: info@racman.si | www.racman.si

NASLEDNJI MESEC ↘ V prodaji od 30. decembra

KAKO SE BO VAŠ PC SPREMENIL V 2004?

10 STVARI, KI BODO V 2004 SPREMENILE NAČIN, NA KATEREGA UPORABLJAMO PC...

PROCESORJI >> DIGITALNI DOM >> WI-FI >> SHRANJEVANJE >> IGRE >> AVTOMATIZACIJA DOMA

PRAV TAKO V JANUARSKI ŠTEVILKI

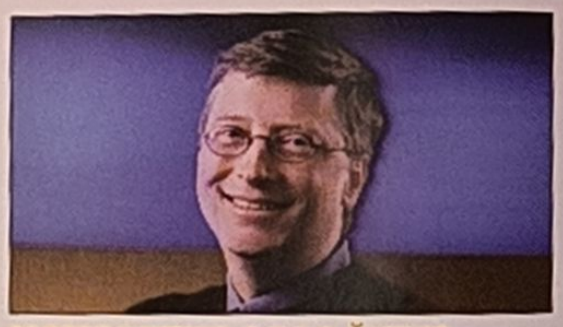
Pričnite novo leto na spodoben način z zabavnim in obširnim *PCFormatom*...

PRIPRAVLJENI NA HALF-LIFE 2?

Ob *Doomu III*, bo to najboljša igralna izkušnja naslednjega leta – ali jo bo vaš PC zmogel poganjati? Ali vaša grafična kartica zadostuje ali potrebujete novo nVidiino ATI-jevo pošast?

MAŠČUJTE SE NA SPLETU!

Naslednjič bodite pozorni, komu se boste zamerili. Internet je poln možnosti za osebno maščevanje in v januarskem *PCFormatu* vam bomo pokazali, kako se lahko znesete nad vašimi sovražniki.



NOVOLETNE ODLOČITVE

Začetek leta je tudi tokrat priložnost za veliko odločitev, "ki vam bo spremenila življenje". Seveda le do 10. januarja, vendar je to tema za kakšen drug članek. Kaj svetujemo pri *PCFormatu*?

PRETEKLE ŠTEVILKE

PCF 21

Iz revije
Nasveti za obdelavo videa >> Sestavite stilski in tih PC >> Athlon 64 >> Mobilno računalništvo >> Max Payne 2 >> Call of Duty >> Halo >> Vodič po modificiranju
Na disku
Celoten Dance eJay 2+ >> Celoten SpamWeed >> Celoten Your Uninstaller >> Commandos 3

PCF 20

V reviji
Supertest grafičnih kartic >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
Na disku
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Harwood Solitare II >> Demo Vietcong

PCF 19

V reviji
Iztisnite več iz digitalnih fotografij >> Zaposlite se v računalniški industriji >> Supertest vhodnih naprav >> Pripravite PC za LAN party >> Flight simulator 2004
Na disku
Celoten program Partition Commander Pro >> Celoten Pal Keylogpro >> Celotna igra Dark Signs

PCF 18

V reviji
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
Na disku
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II

PCF 17

V reviji
150 nasvetov za pospešitev PC-ja >> The Sims 2 >> Supertest notranjih pogonov >> Mobilne dostopne točke >> Planetside
Na disku
Celoten SerifDraw Plus >> Celoten SpyCleaner >> Celoten PC Tracker Pro >> Celoten Mail Virus Blocker

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

PREDPRAZNIČNA EVFORIJA

Na to smo čakali, kajne. Ne nimam v mislih črnih dni, temveč bližajoče se praznike. Ti pa za nas v uredništvu *PCF* ne pomenijo prostih dni, saj vam bomo z januarsko, 23. številko *PCFormata* postregli že 30. decembra. Ja, dober mesec je za nami in tudi pred nami, saj si bomo lahko z računalnikom opekli še kak kruhek. To je tisto, čemur v uredništvu pravimo "odbita" modifikacija. Računalnik-opekač torej imamo, človeka oblečenega v PC tudi... a to pomeni, da bomo naslednji mesec ugledali PC-pečenega purana?! Glede na praznični čas se ne bi čudili, lastnikom takšnih modifikacij pa priporočamo skrajno previdnost, ko bodo glodali okoli napajalnika. In kaj boste našli v rubriki PCFHardcore? Navijanje, strojne izboljšave, vdori, namizja, modifikacije in še veliko več vas čaka, če boste v naslednjih petih minutah obrnili stran...

ivo@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

IVO VIDERGAR
Sumimo, da igra *Dungeon Siege*, vemo pa, da bo spet pisal po forumu da si izmišljamo, zato bomo raje ugibali naprej.

UROŠ GLAD
Uroš je bil ta mesec strahotno zasut z delom. Kljub temu je vsem bralcem *PCF* zaželel vesele praznike.

FRAN LHOTKA
Fran je sicer bolj navdušen nad najrazličnejšimi vrstami hlajenja računalnikov, a je tokrat razmišljal o opremi, ki je bodo veseli predvsem igričarji.

BOŠTJAN KRAJNC
Kot kaže se je naveličal namizja OS X na svojem PC-ju in se je ponovno lotil spreminjanja videza namizja. Preverite, kaj je odkril ta mesec.

UROŠ JAUŠOVEC
Uroš je bil preveč zaposlen z igranjem *Halo* in ni delal popolnoma ničesar. Sicer nam je ponudil celo serijo izgovorov, a mi dobro vemo, da je kriv *Halo*...

GREGOR MRAZ
Gregor se že tako izmika, da smo ta mesec najeli voodoo vrača, ki ga je za njegovo lenobo primerno kaznoval...

OPEKAČ!

Le zakaj bi se lačni odpravili v kuhinjo, če za potešitev lakote zadostuje le nekaj masla, kruh pa lepo opečen in črn skoči iz vašega računalnika...

Eni imajo preveč časa ali pa si le želijo biti opaženi. Le kdo ne bo opazil računalnika-opekača, ki poleg poganjanja *Quaka III* opeče še kruhek. Adam je izdelal zadevo, ko je njegova žena ugotovila, kaj bi lahko počela s PC-jem v kuhinji. Ker jima ideja o bež škatli v kuhinji ni bila všeč, sta ugotovila, da PC-opekač sploh ne bi bil slaba ideja. Osnovna plošča Mini ITX, majhen disk in nekaj drugih komponent in kaj hitro ugotovimo, da bi zadevico brez problema stisnili v kakšen kuhinjski element. Adam je to vsekakor dobro izdelal, zato mu pri PCFormatu iz srca čestitamo. Več o modifikaciji najdete na **www.toasterpc.com**.

MOD MESECA

Mislite, da lahko naredite več s svojim ohišjem, kot je Adam Bertram? Izzive vedno sprejemamo na naslovu **info@videotop.si**, poskrbite pa, da boste e-sporočilu pripeli tudi sliko vašega modificiranega ohišja.

Mod novice

Spremljamo novosti v modifikatorski skupnosti.

3DMARK03
The Gamers' Benchmark

MARKIRANJE...

nVidia se je ponovno pridružila Futuremarkovemu beta programu, kar pomeni, da bo bolj vplivala na delovanje in ustvarjanje programov *3DMark*. Nedvomno vas polemika glede *3DMarka 2003* ni obšla in veste vse o domnevnem goljufanju/prirejanju gonilnikov, zato bo ta poteza le še bolj razburkala duhove. Za več informacij pojdite na www.theregister.co.uk/content/3/32316.html.

V OHIŠJU

Lian-Li je izdal ohišje PC-37, novo različico popularne linije akrilnih ohišij. Ta model je manjši od običajnih, a ima vseeno pet mest za 5,25-palčne enote – osupljivo. Zaradi minimalističnega oblikovanja je ohišje idealno za LAN zabave, saj se v njem skriva ravno dovolj prostora za močan računalnik. Zaradi vključenega aluminijastega ščitka za CD-ROM-e je odlična rešitev za vse, ki potrebujejo majhen, a lep sistem. www.lian-li.com

ORAKELJ ŽE VE...

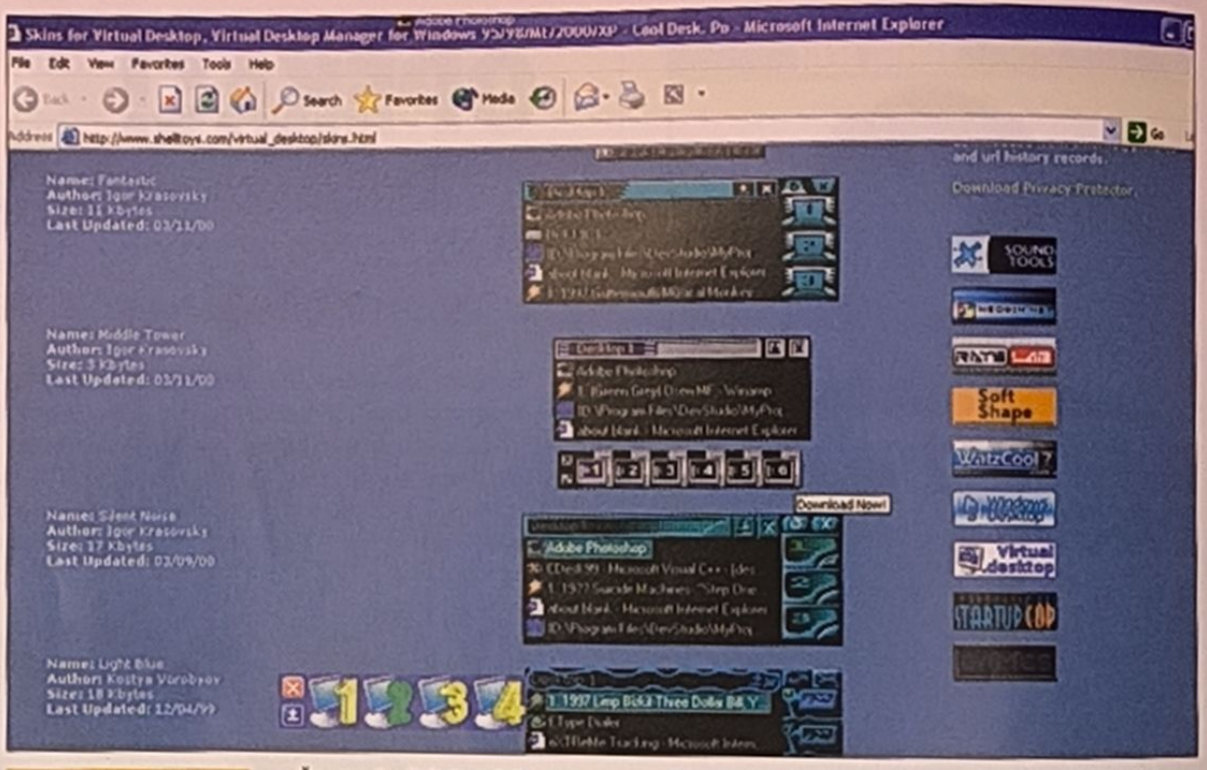
Naša najljubša modifikacija ta mesec je gotovo ORAC, katere avtor je G-gnome. Avtorja slavijo kot najnovejšega modifikatorskega mesijo, njegova dela pa so že nominirana za modifikacije leta. To preprosto morate videti – sicer pa je vse, kar je zasnovano na britanski ZF seriji Blakovih 7 zagotovo dobro, kajne? http://forums.bit-tech.net/ggnome/

@ PCFORMAT ONLINE
www.pcformatslo.net

↘ EKSTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

Nekaterim še svet ni dovolj. Nas je sicer laže zadovoljiti, a vseeno nismo zadovoljni z enim samim namizjem.



Če vam je dolgčas, lahko snamete več preoblek za *Cool Desk* s spletne strani Shell Toys na www.shelltoys.com.

Pohlep je hudičevo dobra stvar. Če ne bi bilo pohlepa, bi si še danes obrabljali prste med igranjem *Daley Thompson's Decathlon* na ZX Spectrumu, namesto da bi se preganjali po ulicah Vice Cityja in kosili ničesar hudega sluteče mimoidoče v *Grand Theft Auto*. Povedano je sicer precejšnja neumnost – Spectrumove tipke bi se do danes že izrabile – a upamo, da ste dojeli poanto: dobro je, če si želite več, pohlep je koristen, s čimer smo (po neizpodbitnih zakonih naše logike) pravkar dokazali, da je bolje imeti devet namizij, kot eno samo.

"Kako to mislite, da je imeti devet namizij dobra ideja?" boste sedaj nejeverno vzklikali. "Če pa imam samo en monitor!" A povemo vam: "Ne poznate polnega pomena termina 'navidezno'!" Navidezna namizja namreč sploh ne obstajajo. No, obstajajo že, a kot pove njihovo ime, le navidezno. Operacijski sistem Linux jih je poznal praktično od trenutka, ko je prilezel izpod ukazne šoljke in ugotovil, da bi grafično okolje lahko bilo dobra ideja. Navidezna namizja pa nikoli niso bila vključena v Windows kot standardna možnost. A ne skrbite – to bomo takoj popravili s krasno napisanim, a malce nerodno poimenovanim programom *Cool Desk: Virtual Desktops Manager*, ki ga najdete tudi na www.pcformatslo.net.

Za kaj sploh gre?

Upravitelj navideznih namizij vam omogoča preklapljanje med več različnimi namizji, ki so istočasno aktivna. Na vsakem namizju lahko tečejo različni programi, vsa lahko imajo različna ozadja in lastne nastavitve ločljivosti, barvne globine – seznam možnosti je

24-KARATNI TRIK

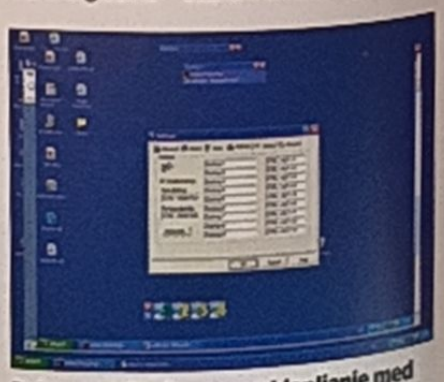
>>ČISTO NOV IZGLED

PREOBLECI ME Če si ogledate nastavitve za *Cool Desk*, boste videli, da lahko spreminjate preobleke orodne vrstice Desktops z izbiro jezička Skin. Izbira sicer ni največja, a je več preoblek na voljo na www.shelltoys.com/cdesk/skins.shtml. Ko snamete preobleko, raztegnite datoteko v mapo Cool Desk\Skins, da jo bo program prepoznal. Ko je preobleka nameščena, z desnim gumbom kliknite na ikono Cool Desk v sistemskem pladnju in izberite Settings, nato pa še jeziček Skins. Nova preobleka bo na voljo v spustnem meniju Select Skin.

SPLETNE STRANI

Uživajte v še več namizne drame na spletu.

ShellToys
www.shelltoys.com
ThinkFree
www.thinkfree.com
Idyle Software
www.idyle.com
Freeware Arena
http://freewarearena.org
Skinbase
www.skinbase.org



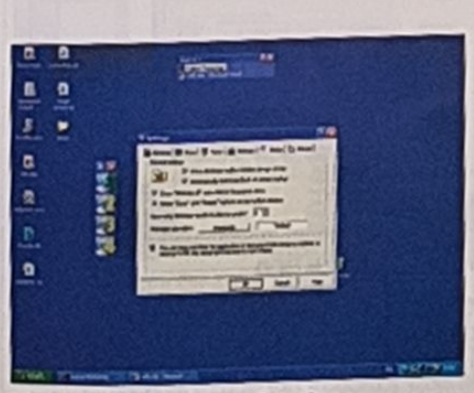
Privzeta bližnjica za preklapljanje med namizji je [Ctrl]+[Alt] in številka namizja.

praktično neskončen. Prednosti navideznih namizij bi morale biti očitne, a če jih še niste ugotovili, naj vam jih nekaj naštejemo: svoje delo lahko organizirate tako, da imate različna opravila na različnih namizjih. Tako bo vaše delo bolje organizirano in predmeti namizja ne bodo tako natlačeni. Urejanje fotografij lahko tako aktivirate na enem namizju, brskanje po spletu pa na drugem, ne da bi se izgubljali v množici oken. Navidezna namizja bodo s pridom uporabili tudi spletni oblikovalci, ki si bodo lahko istočasno ogledali, kako ustvarjena spletna stran izgleda pri različnih ločljivostih.

Kako deluje?

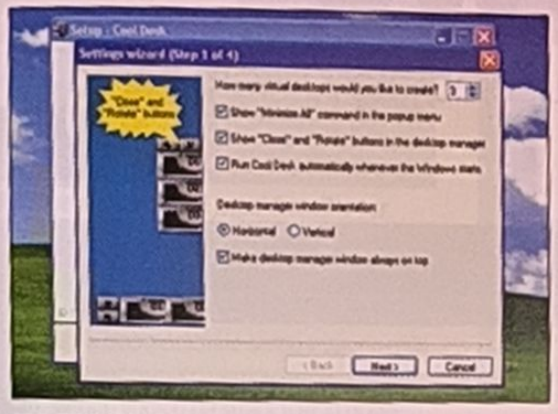
Ne, ni višja matematika. Le namestiti je potrebno *Cool Desk: Virtual Desktops Manager* s tokratnega diska, programu povedati, koliko namizij si želite in nastaviti nekaj možnosti. Ko želite zamenjati namizje, je potrebno le kliknIti na njegovo številko in takoj bo aktivno. Ko namestite *Cool Desk: Virtual Desktops Manager*, poskusite preklapljati med namizji, spremenite njihova ozadja in druge nastavitve, nato pa preklopite na izvirno namizje (številka ena). Več odličnih nasvetov za prilagajanje namizja pa vam bomo seveda prinesli naslednji mesec.

PCF

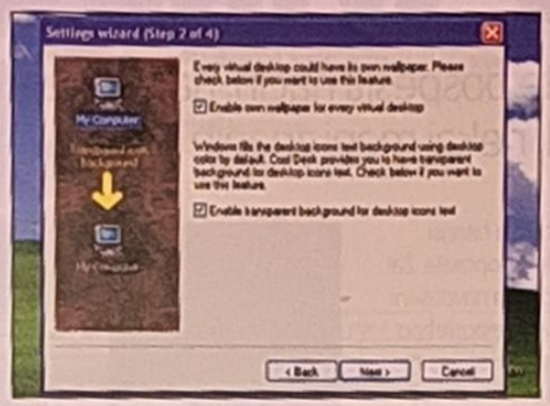


V nastavitvah lahko naknadno spreminjate število namizij.

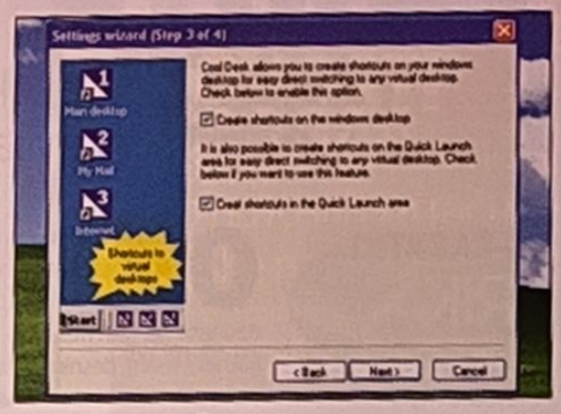
>> COOL DESK ZA VSAKOGAR Katere možnosti uporabiti in zakaj.



01 KOLIKO? Med namestitvijo *Cool Desk* je na voljo več možnosti. Prva je namestitveni imenik, nato pa vas bo program vprašal, koliko namizij želite imeni. Največ jih je lahko devet.



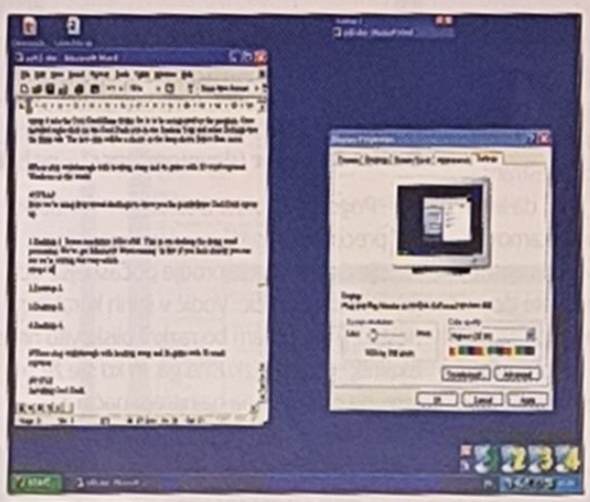
02 KATERO OZADJE? V naslednjem koraku vas bo program vprašal, če želite imeli lastna ozadja za vsako namizje. Nam se zdi to dobra ideja, zato smo označili polje. Tukaj se lahko odločite, ali naj bo orodna vrstica Desktops vodoravna ali navpična.



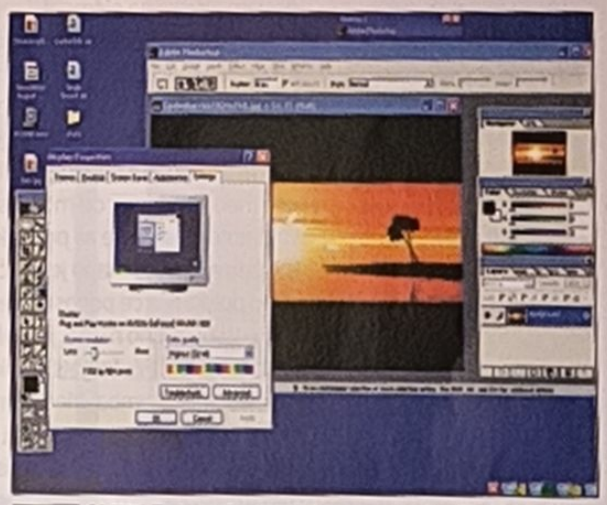
03 ŽELITE BLIŽNJICO? V zadnjem kompletu izbir boste izbrali bližnjice za vaša namizja na glavnem namizju ter vrstico za hitri zagon (samo uporabniki Windows ME). Priporočamo vam, da teh možnosti ne izberete, ker je vrstica Desktops dovolj.

>>OKNA V SVET

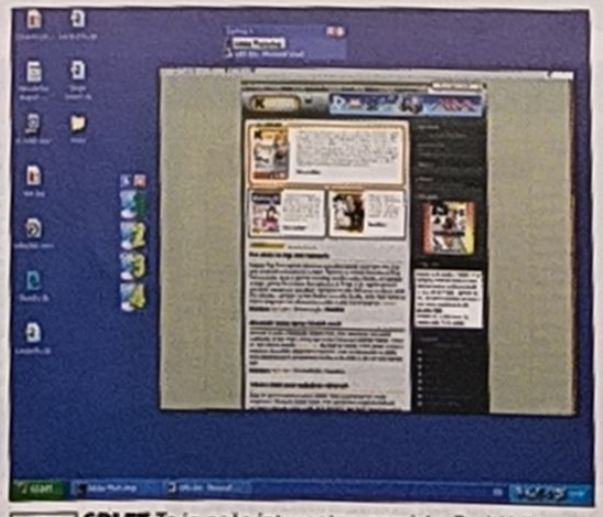
Štiri navidezna namizja, ki vam pokažejo, kaj vse ponuja *Cool Desk*.



01 BESEDE Ločljivost je 1.024 x 768. To je naše namizje za obdelavo besedil. Zagnali smo Microsoft Word – če pobliže pogledate, lahko vidite, da tukaj nastaja prav ta članek...



02 SLIKE To je naše namizje za urejanje slik. Kot lahko vidite, smo ločljivost zvišali na 1.152 x 864, da lahko na zaslon spravimo večje slike, in sedaj pridno pacamo po Photoshopu.



03 SPLET To je naše internetno namizje. Da bi bila besedila bolj berljiva in spletni filmčki večji, smo ločljivost spustili na 800 x 600. Prav tako je dobro preveriti, kako v tej ločljivosti izgleda vaša spletna stran.

04 SPLOŠNO Na tem namizju je zagnan Nero Burning Rom in zapisujemo nekaj CD-jev in druga namizja nas čisto nič ne motijo. Ah, blaženost štirih namizij na enem PC-ju...

↘ BLIŽNJICE DO USPEHA

VDRITE V WINDOWS

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 25 MINUT

Če želite pospešiti način, na katerega uporabljate XP, vam bomo servirali nekaj manj znanih bližnjic.

24-KARATNI TRIK

>>BOLJŠI MENU START

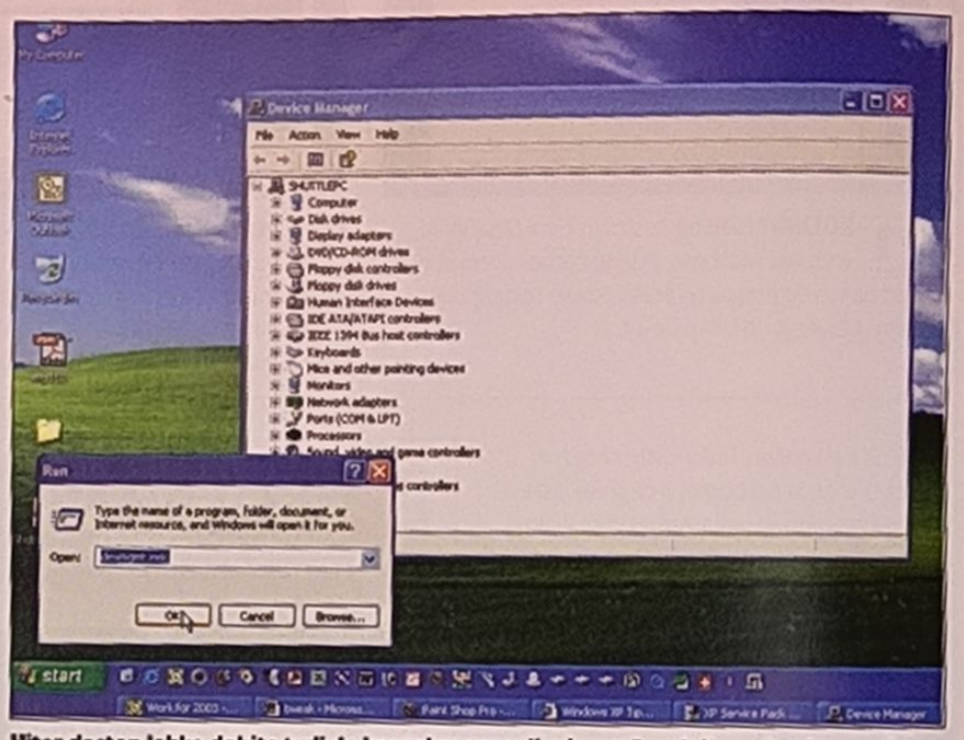
ZAKAJ GA POTREBUJETE
Meni **Start** je bil zasnovan, da bi ponujal bližnjice do večjega dela vašega PC-ja in tukaj boste našli praktično vse, kar potrebujete.

KAKO GA IZBOLJŠATI
Z desnim gumbom kliknite na gumb **Start** in izberite **Properties**. Kliknite **Customize** in poskrbite, da bo meni **Start** prirejen vašemu načinu dela – odstranite neželene vnose in ostale prestavite tako, da bo dostop o njih lažji. Priporočamo vam, da si v meni **Start** postavite administrativna orodja (**Administrative Tools**) – našli jih boste na jezičku **Advanced**, skupaj z drugimi uporabnimi nastavitvami.

Običajno v Windows obstaja hitrejši način za izvajanje nekega opravila. Žal pa so pri Microsoftu očitno navdušeni nad tem, da vam razlagajo, kako je potrebno kliknuti z levim, desnim in še sredinskim gumbom, preden dosežete želen učinek. Seveda si lahko ustvarite bližnjice na tipkovnici za zagon najljubših programov, a kaj storiti, če želite dostopati do različnih nastavitev, na primer do nadzorne plošče? Kaj če bi želeli na enostavnejši način dostopati do določenega razdelka osnovne plošče? "Kar najhitreje" se imenuje naša igra, v kateri vam bomo pokazali, kako kar najbolj skrajšati čas, ki ga porabite za klikanje s prekleto miško.

Poslovite se

Mapa SendTo je odlična ideja – teoretično. Z desnim klikom na element, lahko tega pošljete kamor koli. Oziroma ne morete, ker ste omejeni z možnostmi, ki se nahajajo v mapi SendTo. Seveda lahko dodajate lastne mape, a to ni ravno intuitivno. *FileTargets* bo zamenjal meni SendTo z neprimerno bolj vsestranskim menijem – ena od možnosti je ta, da lahko datoteko kopirate ali premaknete kamor koli želite. Želeno mapo je prvič seveda potrebno poiskati, a če pogosto premeščate datoteke v specifično mapo, jo lahko preprosto dodate v meni FileTargets in tako hitro dostopate do nje. Opomba: Med nameščanjem programa je potrebno vnesti `ILikeMoonSoftware` (točno tako, kot je zapisano), ko namestitveni program zahteva geslo.



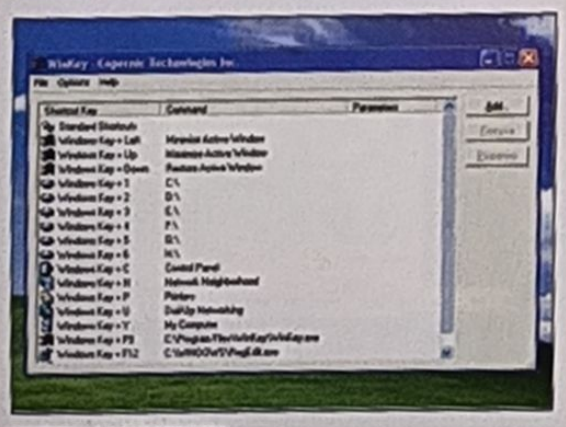
Hiter dostop lahko dobite tudi do konzol za upravljanje z računalnikom, kot je na primer Device Manager (devmgmt.msc) – poiščite datoteke *.msc.

Pogovorno okno Search je v Windows XP precej pomanjkljivo – lep vmesnik ne zakrije dejstva, da je orodje počasnejše od predhodnih različic. Vodič v štirih korakih na naslednji strani vam bo razkril bliskovito hiter iskalnik – kar preizkusite ga. In ko ste že pri tem, ne pozabite na najhitrejši način za iskanje po določeni mapi: odprite jo v **My Computer** in pritisnite **[F3]**.

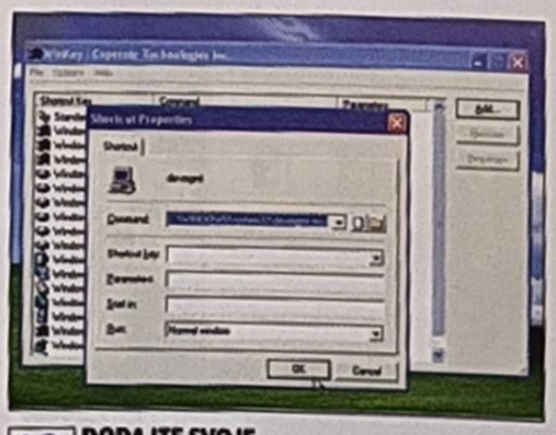
Naj bo hitro

Obiščite **www.mvps.org/vbnet/code/system/controlpnl.htm** in našli boste bližnjice do več kot 35 sistemskih orodij (vključno z veliko nadzornimi ploščami), razdeljenih v različne kategorije. Zapišite si ukazno vrstico (oziroma jo označite in pritisnite **[Ctrl]+[C]**) in jo vnesite v vnosno polje v **Start➡Run** in opazujte, kaj se bo zgodilo. Večina jih deluje v Windows XP,

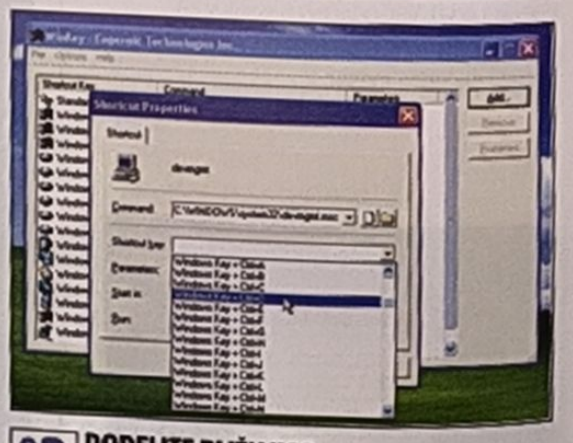
>>TAKOJŠEN DOSTOP Super-hiter dostop do česar koli, s pomočjo *WinKey*.



01 NAMESTITEV
WinKey deluje z vsemi različicami Windows, od 95 do XP. Po namestitvi boste videli ta zaslon, kjer so že določene nekatere bližnjice.

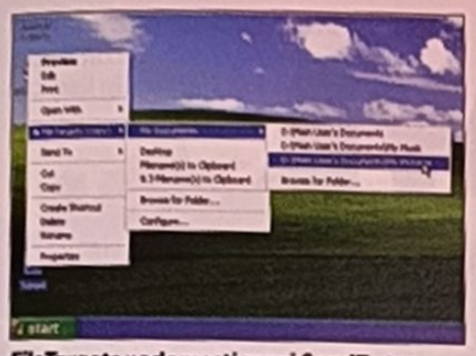


02 DODAJTE SVOJE
Kliknite **Add**. Pod **Command** pobrskajte za pot do programa, datoteke ali mape, do katere želite dodati bližnjico. Večino sistemskih orodij boste našli v mapi **Windows** ali **Windows/System 32**; med iskanjem izberite **Files of type:➡All files**.



03 DODELITE BLIŽNJICO
Sedaj kliknite na spustni meni **Shortcut key:** in izberite želeno bližnjico – na voljo jih bo dovolj. Če se bližnjica nanaša na orodje, vezano na ukazno vrstico, lahko uporabite še polje **Parameters**. Na koncu kliknite **OK**.

www.cool-pc.org
Prva slovenska e-trgovina z vodnimi hlajenji, izdelki za PC modificiranje in ostalo računalniško eksotiko.

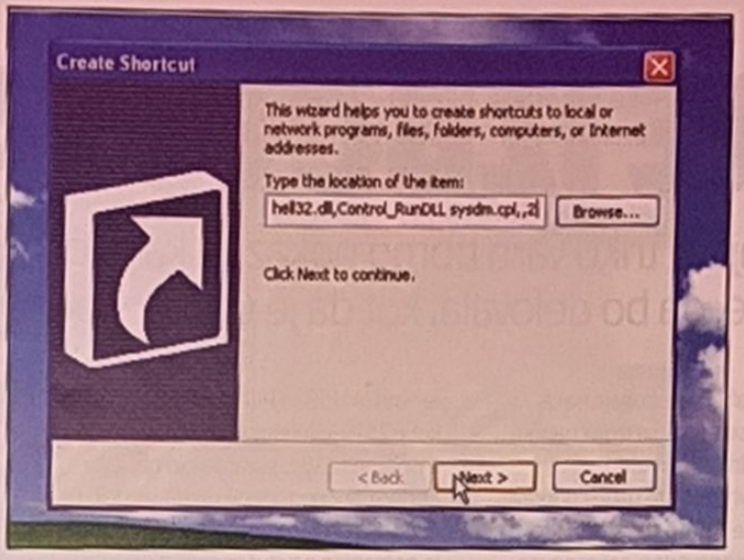


***FileTargets* nadomesti meni SendTo ter omogoča enostavno kopiranje in premikanje datotek, kar brez odpiranja raziskovalca.**

nekatere pa bodo delovale samo v zgodnejših različicah Windows. Ko ugotovite, če bližnjica deluje, sledite vodiču na strani 104 in dobili boste bližnjico, s pomočjo katere boste imeli takojšen dostop do želene nadzorne plošče ali sistemskega orodja. Obstajajo celo bližnjice do čisto določenega jezička v nadzorni plošči – na primer: če želite odpreti **System Properties** na jezičku **Hardware** v Windows XP, v pogovorno okno **Start➡Run** vtipkajte

```
rundll32.exe shell32.dll,
Control_RunDLL sysdm.cpl,,2.
```

Če pa raje uporabljate standardno okno



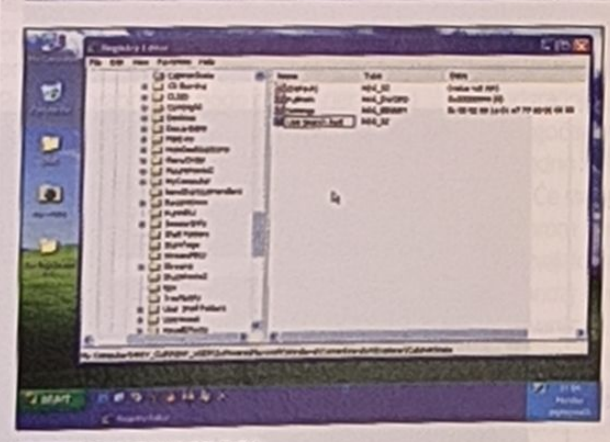
Z bližnjico hitro dostopajte do pogosto uporabljenih pogovornih oken različnih nadzornih plošč.

Start➡Run, namesto serije bližnjic na namizju, pa lahko to pogovorno okno postavite kar v opravilno vrstico. Vse, kar morate za to storiti je, da z desnim gumbom kliknete na opravilno vrstico in izberete **Toolbars➡Address**. In ko že klikate naokoli, izberite še **Toolbars➡New Toolbar...** Omogočite si lahko dostop do vseh datotek in map na vašem računalniku, če tukaj izberete My Computer.

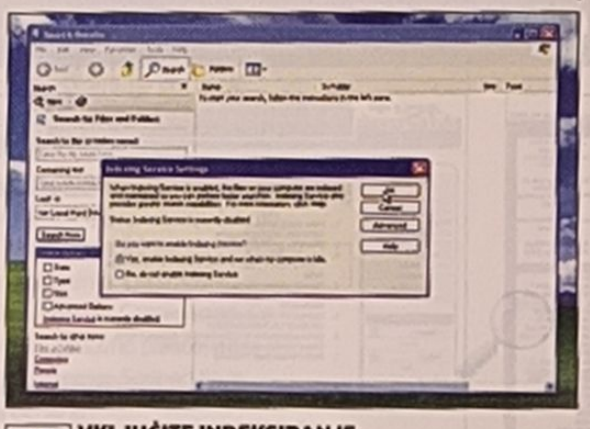
PCF

>>HITRA ISKANJA

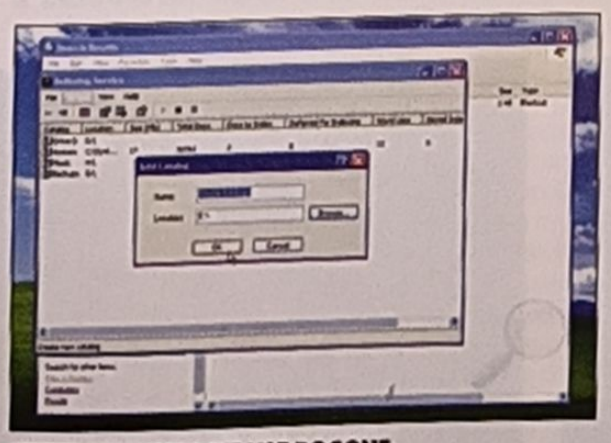
Pospešite orodje za iskanje v Windows XP – za vedno.



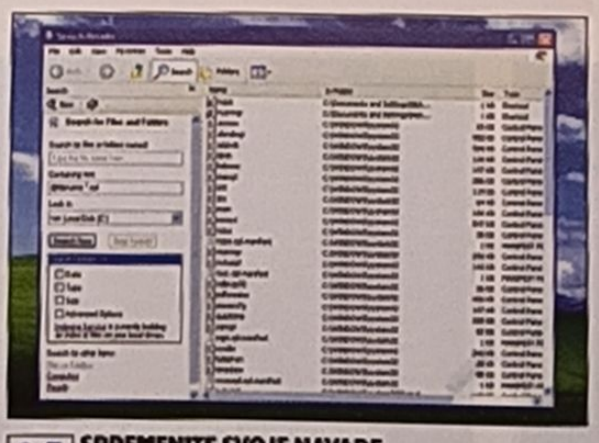
01 ZNEBITE SE PSA
Odprite urejevalnik registra in ustvarite nov niz, imenovan **Use Search Asst** pod **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CabinetState**. Dodelite mu vrednost **no** in pritisnite [Enter].



02 VKLJUČITE INDEKSIRANJE
Naj Windows XP tiho indeksira vaš trdi disk, ko tega ne uporabljate. Da bi to dosegli, pod **Search Options** kliknite na **Indexing Service** in ga v pogovornem oknu omogočite.



03 INDEKSIRAJTE VSE POGONE
Kliknite **Advanced** in določite iskanje za vse pogone pod **Action➡New➡Catalog**. Katalogizirate lahko vse pogone ali mape, ki so pogosto v uporabi. Izberite **File➡ Exit**, ko končate, nato pa še **OK**. Za osnovno indeksiranje diska je potrebno nekaj ur.



04 SPREMENITE SVOJE NAVADE
Pospešite iskanje z uporabo polja Containing text:. Pred imenom datoteke vedno vpišite **@filename** ali **#filename**. Nadomestne znake lahko uporabljate na običajen način – na primer, **@filename pcf*.***.

NOVOSTI

Fran Lhotka razmišlja o novostih za računalniške navdušence

Povprečna potrošnja električne energije, ki jo porabi eden računalnik stalno raste. Novi procesorji (in njihovo navijanje), grafične kartice in ostale računalniške komponente so vse bolj požrešne. Ravno zaradi zahtev trga in uporabnikov tako dobivamo vse močnejše napajalnike. Na našem trgu relativno neznani nemški Levicom, katerega priporoča tudi ASUS, nam tako prinaša modificiran 500W napajalnik X-Alien, ki ima pokrov iz prozornega pleksi stekla. Za hlajenje napajalnika skrbita dva modro osvetljena UV aktivna ventilatorja. Kabli in priključki pa so prav tako izdelani iz UV aktivne snovi. Novosti na trgu napajalnikov prinaša tudi nemški Be Quiet, ki smo ga že predstavili v prejšnjih številkah *PCFormata*. Be Quiet nam je predstavil nove napajalnike različice 1.3. Napajalniki so sedaj nekaj močnejši in ustrezajo novemu standardu Intel 2.03. Vizualno atraktivnejšo serijo napajalnikov BeQuiet Colorline 400 in 450W dodatno krasita dva ventilatorja z modrimi led diodami, zlatima zaščitnima mrežicama in zrcalno obarvanim aluminijastim ohišjem.

Vi, ki redno obiskujete www.cool-pc.org pa ste verjetno že zasledili, da smo zelo izboljšali prav ponudbo igričarskega segmenta. Mišljenja smo, da je bila ponudba te vrste doslej v Sloveniji nepravično zapostavljena. Tako boste od sedaj imeli na voljo pestro izbiro najboljših in najnovejših igričarskih podlog proizvajalcev Everglide, fUnc sUrface, Fatal1ty, Xtrac, Compad in drugih. Tu so tudi Mouse Bungeeji, razsvetljene tipkovnice, blazinice za zapestje, trakovi za miške in najrazličnejši pripomočki, za katere verjetno prvič slišite. Verjetno se tudi sprašujete, zakaj ljudje sploh kupujejo te "drage" podloge? Osnovna naloga takšnih podlog je ta, da zvišujejo hitrost premikanja in natančnost miške. Narejene so iz različnih materialov in so različnih velikosti, da bi ustrezale različnim kriterijem in posameznikom.

Podjete Vantec, ustanovljeno leta 1994, je eno vodilnih proizvajalcev na področju hladilnih in modifikatorskih rešitev za računalništvo. NXP-301 je novi regulator ventilatorjev za vgradnjo v 5,25-palčno razširitveno mesto. Regulator razpolaga s 3 kanali in 18W močjo po kanalu ter 0-12V regulacijo ventilatorjev. Posebej zanimiv je četrti kanal, ki omogoča regulacijo priloženih modrih katod . Vantec Vortex je že po prvih testih razglašen za najboljši 5,25-palčni hladilnik za trde diske.
www.vantecusa.com

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

↘ OSNOVNE PLOŠČE

STROJNE IZBOLJŠAVE

24-KARATNI TRIK

>>CMOS

NADGRADNJE BIOS-A O nadgrajevanju BIOS-a je ogromno mitov in proizvajalci osnovnih plošč tukaj niso čisto nedolžni. Sicer je res, da obstaja majcena možnost, da se po nadgradnji vaš PC ne bo več zagnal, a če se to zgodi, ne obupujte. Večina osnovnih plošč podpira rešitev v sili, s pomočjo katere jih lahko obudite. Te rešitve vključujejo zagon računalnika z diskete, na kateri je shranjen izvirni BIOS, s čimer povrnete varnostno kopijo izvirnega BIOS-a, shranjeno nekje drugje v čipu CMOS. Če se pri nadgradnji BIOS-a kar koli zalomi, preberite dokumentacijo, priloženo vaši osnovni plošči, preden zavihtite kladivo...

V naslednjem triku vam bomo pokazali, kako osnovno ploščo Springdale nadgradite, da bo delovala, kot da je Canterwood.

V Intelovem taboru se dogaja nekaj čudnega. Vse odkar so izdali nabora Springdale in Canterwood, so proizvajalci osnovnih plošč te uspeli pripraviti, da so delovale bolje, kot so navajale specifikacije. To je nenavadno, saj osnovne plošče z istim naborom čipov običajno ne ponujajo veliko več od istovrstnih tekmic, še posebej, če je proizvajalec čipov Intel. Še bolj preseneča dejstvo, da izboljšav ni deležen njihov paradni konj, Canterwood, temveč počasnejši in cenejši Springdale. Zakaj?

Springdale od blizu

Kaj torej sta ta dva nabora in kornu sta namenjena? Oba uporabljata isti čip za Južni most, 82801ER, kar pomeni podporo za Serial-ATA RAID 0 in običajne krmilnike IDE ter vodila USB in PCI. Canterwood (znan tudi kot 875P) je Intelov hitrejši nabor in je zasnovan za vse, ki zahtevajo največ v performančnem smislu in ne gledajo na ceno. Na drugi strani pa imamo Springdale, ki je namenjen navdušencem s plitkejšimi žepi, prihaja pa v treh okusih: 865G, 865PE in 865P. Prvi se baha z vgrajenim grafičnim čipom, 865P in 865PE pa se razlikujeta po podpori pomnilniku DDR400 (865P podpira le DDR266 in DDR333).

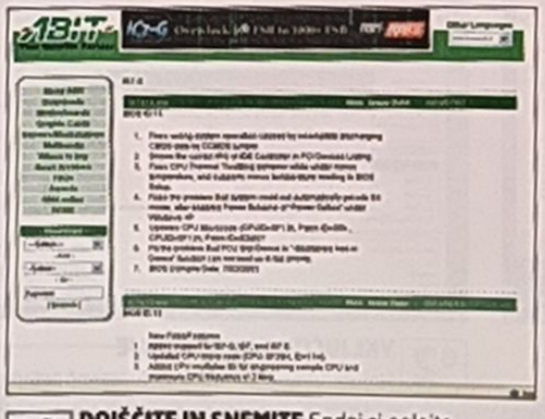
Nabor 875P je približno štiri tisočake dražji od 865PE – toliko stane proizvajalca, medtem ko je razlika v prodaji okrog 10.000 SIT. To se vam verjetno zdi pretirano, a logično, saj so pač večje performančne razlike med naboroma, kajne? Pa bi se morali pošteno namučiti, da bi dejansko zaznali razlike med obema. Tudi po specifikacijah ima nabor 875P le dve prednosti pred 865PE, in sicer podporo za pomnilnik ECC (kar za domače uporabnike sploh ni pomemben podatek) in PAT (Performance Acceleration Technology). PAT je način optimizacije pomnilnika, ki zmanjša število urnih ciklov, potrebnih za dostop do pomnilnika.

Nosilci standarda

Kako se torej obneseta obe rešitvi? To je seveda odvisno od tega, katero od obeh boste izbrali in kdo jo proizvaja. Večina proizvajalcev sledi Intelovemu referenčnemu oblikovanju za plošče z naborom 875P. Čeprav takšne rešitve postavljajo standarde, na podlagi katerih sodimo druge, ni nobena

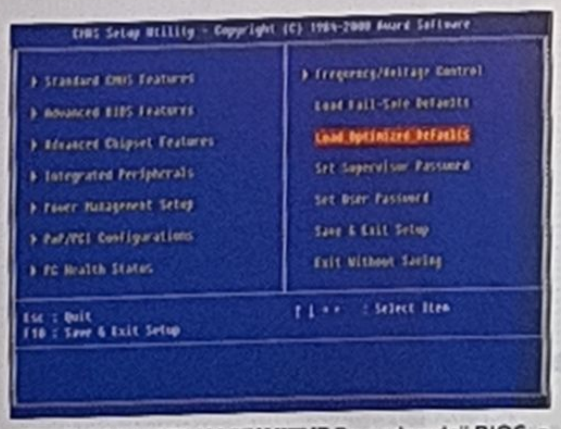
>>KOT BLISK Kako nadgraditi BIOS za hitrejše delovanje...

01 ISKANJE PLOŠČE Najprej obiščite spletno stran proizvajalca vaše osnovne plošče. Če spletne strani ne poznate, uporabite iskalnik na www.motherboards.org.

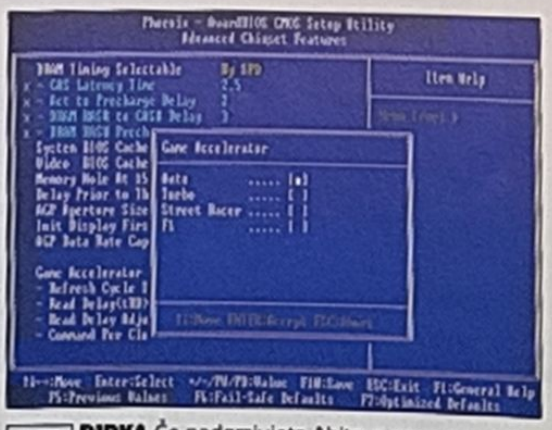


02 POIŠČITE IN SNEMITE Sedaj si oglejte razdelek z nadgradnjami. Poiščite nadgradnjo BIOS-a, namenjen točno vaši plošči – približni zadetki niso primerna rešitev.

03 NADGRADNJA Preberite datoteko "readme" – nekatere nadgradnje lahko namestite iz Windows, druge pa zahtevajo izdelavo zagonske datoteke. Sledite navodilom v omenjeni datoteki.



04 PRIVZETE NASTAVITVE Po nadgradnji BIOS-a je potrebno naložiti privzete vrednosti (Optimised Defaults), da lahko omogočite nove možnosti. Shranite spremembe in ponovno zaženite računalnik.



05 DIRKA Če nadgrajujete Abitovo osnovno ploščo, si oglejte razdelek Advanced Chipset Features in omogočite Game Accelerator. F1 je najvišja vrednost.

06 CILJNA ČRTA Za konec še izmerite zmogljivost svojega sistema. S tem boste zagotovili, da je vaš pomnilnik optimiziran in da vse deluje po načrtih.

Abit je pred kratkim predstavil tehnologijo Game Accelerator, ki prav navdušujoče pospeši njihove osnovne plošče...

res razburljiva – vsaj kar zadeva hitrost ne. Če vaš sistem ne vsebuje Pentiuma 4 na 800MHz sistemskem vodilu in pomnilnika DDR400, PAT sploh ne deluje, ko pa deluje, boste deležni največ pet odstotnega zvišanja hitrosti.

Bolj zanimive stvari pa se dogajajo na strani 865PE in MSI-jeva plošča 865 Neo 2 je odličen primerek te vrste. Ta, sicer precej draga rešitev, daje rezultate, ki presežejo katero koli rešitev z naborom Canterwood, zahvaljujoč zviti tehnologiji Dynamic Overclocking Technology (DOT). Ta tehnologija samodejno navije nabor, kadar je procesor bolj obremenjen, kar efektivno pretvori 3GHz Pentiuma 4 v 3,2GHz model. Resni uporabniki se bodo ob takšnem triku sicer namrdnili, realno pa to pomeni, da plošča ponuja neverjetne možnosti – še najmanj se boste pritoževali, ko vam bo dodatna hitrost dala prednost v najljubši igri.

PAT na tnalu

Vsa ta zmešnjava pa je postala še bolj zanimiva maja, ko so pri Asusu povedali, da so uspeli PAT vključiti na osnovnih ploščah z naborom Springdale in so takoj izdali nadgradnjo BIOS-a, ki je močno izboljšala delovanje njihovih osnovnih plošč. Ta napoved se je prisilno spremenila, ko je Intel prepovedal uporabo termina PAT (Asus je to tehnologijo nato poimenoval v Hyper Path). Takoj zatem so praktično vsi večji proizvajalci osnovnih plošč izdali nadgradnje BIOS-a, ki so delale male čudeže na ploščah z naborom Springdale.

Vprašanje pa je, koliko nadgradnje BIOS-a dejansko prispevajo k hitrosti. To je seveda odvisno od programa za merjenje hitrosti in zmogljivosti, ki ga uporabljate, a najnovejša nadgradnja BIOS-a za Abitovo odlično ploščo IS7-G je pokazala celo 30 odstotkov višje število slik v sekundi v *Quaku III* – in to samo na račun enostavne nadgradnje. Če smo iskreni, ne gre le za omogočanje tehnologije, podobne PAT, a gre še vedno za impresivno možnost.

Če ste že kupili osnovno ploščo z naborom Springdale, si oglejte spletno stran proizvajalca za najnovejšo nadgradnjo BIOS-a. Spodaj levo pa preberite, kako doseči delovanje na nivoju nabora Canterwood. Če pa pravkar kupujete osnovno ploščo, pa si omislite kakšno z naborom Springdale in prihranite nekaj denarja...

PCF

...saj je v igrah, kot je *Quake III Arena* zaznati tudi do 30-odstotno izboljšanje v primerjavi z izvirnim BIOS-om.

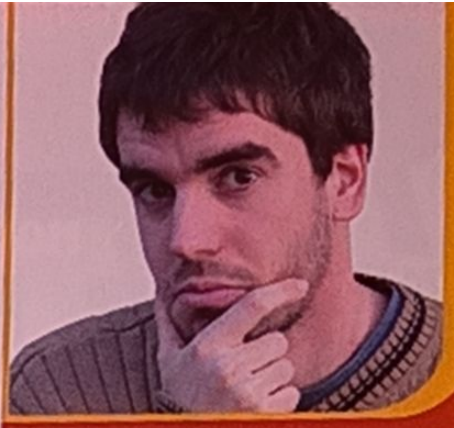
MERJENJE NADGRAJENEGA

Osnovno orodje, *SiSoftware Sandra*, z novo različico izkorišča nove tehnologije, polomija z navezo FutureMark nVidia pa se nadaljuje...

Kot po vsaki strojni izboljšavi, boste pred in po prilagajanju izmerili, kako deluje vaš računalnik, po nadgradnji BIOS-a pa se boste seveda želeli prepričati, da vaša plošča deluje, kot bi imela nabor Canterwood. Vprašanje pa je, kako boste vse skupaj sploh merili. Dvomi v sintetična orodja za merjenje hitrosti so se še poglobili, ko sta se FutureMark in nVidia pogodila, da je čisto v redu, če so določeni testi v *3DMarku 03* posebej optimizirani. nVidiina trditev, da te optimizacije samo odraz tega, kako bodo razvijalci programirali za njihove nove kartice, se zdi za lase privlečena. Če gonilnike prepričate, da je *3DMark 03* le še en program, bodo rezultati namreč popolnoma drugačni.

Točno to počno določeni programerji – razvijajo orodja, ki onemogočijo kodo, specifično za določene aplikacije v gonilnikih za ATI-jeve in nVidiine kartice in ugotavljajo, kako te dejansko delujejo. Ne preseneča nas, da so nVidiini gonilniki posebej optimizirani za *3DMark 03*, nas pa preseneča, da ATI-jevi gonilniki izvajajo trike v testu Mother Nature v *3DMark 2001SE*, ki močno zvišajo rezultate. Dandanes so očitno edini veljavni testi le lastne izkušnje...

Na srečo pa na področju merjenja zmogljivosti nimamo le slabih novic – izjemna *Sandra* iz podjetja SiSoftware je sedaj nadgrajena na različico *MAX3*. Sedaj podpira več naborov čipov in strojne opreme, nova različica pa vključuje celo nekaj testov, ki vam bodo pokazali, kaj točno se dogaja z vašo internetno povezavo. Nadgrajena je tudi baza za primerjavo testov pomnilnika in procesorja, da boste točno videli, kako hiter je vaš računalnik.



Dnevnik Janeza "Neona" Rivsa, Njega

"Modro ali rdečo", vas sprašuje **Aljoša Hancman**.

TOREK, 11. 11., 6.31
Čudno, moralo mi je zdrsniti na kisli kumarici, namočeni v majonezo, da sem dokončno dojel resnico, ki sem jo že dolgo sumil. Ob udarcu ob tla sem videl cel kup zelenih padajočih številk. To je lahko pomenilo le eno. Matrica resnično obstaja in jaz sem On. Izbranec, ki se edini popolnoma zaveda matrice in bo rešil zasužnjeno ljudstvo izpod tiranije robotov.

ČETRTEK, 13. 11., 12.46
Prišel je čas, da preizkusim svojo moč. Matrica je bila vidna jasno, kot še nikoli. Stopil sem na cesto v trenutku, ko je z leve pripeljal viličar, z desne pa tovornjak s priklopnikom. Stegnil sem roki in obe vozili sta se skoraj na mestu ustavili. Hehe, jaz sem vladar matrice. Od sile je tovornjaku odtrgalo zadnjo prikolico, ki je poletela v bližnjo stavbo in jo porušila do temeljev. Še dobro, da je gmotna škoda samo navidezna. Policaj tega ni dojel, matrica mu je že zmračila um.

PETEK, 14. 11., 16.20
Morpheus me je našel! Končno. Videl sem ga na nasprotni strani ceste, bil je preoblečen v starejšo gospo s cekarjem, polnim paradižnikov in korenčka. Dandanes ne moreš biti dovolj previden, sovražni agenti se skrivajo povsod. Ko sem pristopil k njemu in mu povedal, kdo sem, je bil malo presenečen, potem pa mi je pomežiknil in mi na skrivaj stisnil v roke paradižnik. Očitno je bilo še prenevarno za pogovor, a sem razumel namig.

SOBOTA, 15. 11., 13.56
Spet vidim Morpheusa. Čaka me pod našo stolpnico in se dela, da dviguje denar na bankomatu. Zvit je, tale Morpheus, ni kaj. Mislim, da je zdaj pravi čas, da mu pokažem, kako sem napredoval, kako znam nadzirati matrico. Kakor hitro dodam te zadnje zapiske v dnevnik, se bom pognal z balkona in tik pred tlemi elegantno zavil navzgor. Potem pa greva narediti revolucijo.

NEDELJA, 30. 11., 21.10
Deliričen ležim v postelji bolnišnice in skušam odgnati vsak spomin, ki mi trka na lobanjo kot skesanec na izhodna vrata pekla. Pekel? Bil sem tam in prišel nazaj z neporavnanimi računi. Moje ime je Max Payne.

ALJOŠA HANCMAN
hancman@videotop.si

MODI ZA IGRE

LJUDSTVO MODOV

TRETJI DEL Sedaj se vse vrti okoli samega ustvarjanja moda, zato kar veselo na delo.

Buzz Bots predstavlja enega bolj nenavadnih modov za *Half-Life*.

24-KARATNI TRIK

>>PRAVILA

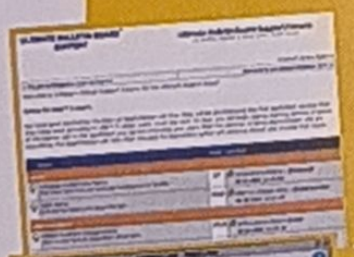
USTVARITE ODLIKO IZ POMANKLJIVOSTI

Določenemu trenutku v igri, še posebej v enoigralski izvedbi, boste želeli dodati nekaj, česar igra ne zmore prikazati. Raje kot da se mesece trudite in poskušate zadevo usposobiti, jo spremenite v del zgodbe. Na primer, v *Deus Ex* otroci ne morejo sesti, zaradi česar bi bilo težko ustvariti prizor v učilnici. Naj stojijo zaradi prestajanja kazni, pa bo.

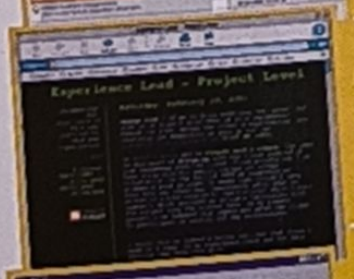
KLJUČ DO ORGANIZACIJE

Za skupno delo je ogromnega pomena internet.

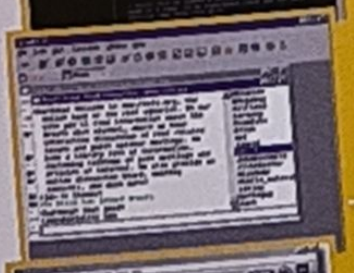
Organizacija je ključnega pomena in bi vam morala omogočiti dostop do nekakšnega arhiva, kjer je shranjeno vse, kar je bilo o igri povedanega. Dobro je, če so vse manjše zamisli predmet razprave, ki je nekje dobro shranjena.



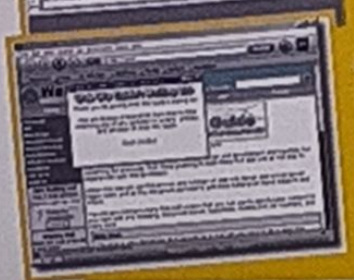
Osnovna komunikacija o modu bi naj potekala preko foruma, po možnosti zasebnega (vzporedni javni forum je dober za odnose z javnostjo). Nekateri uporabljajo Delphi, ki zahteva plačilo, vendar tudi vsak standardni forum služi svojemu namenu.



Če imate dobro organizirano modersko moštvo, boste vse pomembno iz foruma zabeležili v poseben zapisnik, do katerega lahko dostopate preko interneta. Možnost izdelave zapisnika se bo povečala, če bo to postalo določeno delo nekoga v moštvu.



Včasih pa počasen tempo pogovorov na forumu ni dovolj in je zato potrebno zamisli nametati na en kup. Tako je IRC še najboljša izbira, vendar poskrbite za objavo dnevnika pogovorov na forumu, da bo dostopen vsem, razen če radi opravljate.



Za konzervativne je interni poštni seznam tudi dobra izbira, saj se tako zmanjša možnost, da pozabite opraviti svoje delo na modu. Dnevno opozorilo vas čaka ob dnevnem pregledu elektronske pošte, vendar je tako težko ustvariti spodoben arhiv.

Skupnost ste opozorili na ustvarjanje novega moda, zbrali potrebno ekipo in pričeli z delom. V tem vodiču se boste srečali prav z obdobjem, ko delo bolj ali manj z navdušenjem opravljate. Ta stopnja zahteva toliko časa, kolikor ga pač potrebuje, vendar je smiselno proces razdeliti v dva dela. Prvi predstavlja delo samo, kar bomo opisali tukaj, drugi pa zaključevanje moda, kar bomo opisali naslednjič. Verjemite, da sta dela povsem različna.

Prvi del predstavlja, kot rečeno, delo samo in bi nanj tako tudi gledali. Če se boste zanašali le na vaš prosti čas, bo mod propadel. Mogoče vam bo v pomoč urnik dela, s pomočjo katerega poskrbite za točen čas, prebit na modu. Le tako boste skrbno napredovali, ta način pa je vsekakor bolj zdrav kot intenzivni pristop, kjer na vrat na nos opravite veliko dela. Večina vaše ekipe bo najverjetneje delala ciklično – obdobju velike produktivnosti bo sledilo obdobje "suše".

Okrožje zabušantov

Seznanite se z delovnimi navadami članov in temu primerno razdelite opravila. Ekipo bi bilo smiselno mentalno razdeliti v dve kategoriji: kategorijo zanesljivih in kategorijo zabušantov. Zanesljivi bodo opravljali svoje delo redno. Zabušanti bodo nekaj časa delali izjemno, nato pa nekaj časa ne bo ne duha ne sluha o njih. Ključna opravila torej naprtite zanesljivim in stranska opravila zabušantom. Pomembno je le ločiti med ključnimi in stranskimi nalogami. Na primer: izgled novega orožja je ključen, predelave nekaterih standardnih kosov, ki igro samo začinijo, pa ne. Če vaš mod zahteva izdelek nekoga izmed zabušantov, naj ta najprej opravi svoje. Če je oseba, zadolžena za kodo, zabušant, naj najprej vnese osnovne spremembe v vmesnik in kasneje šušmari po manjših spremembah.

Sedaj pa je čas za ključno vprašanje: Ali ste vi zabušant? Če ste, ste pogubljeni. Ena bolj nenavadnih zadev pri skupinskem delu je ta, da delo ustvari še več dela. Če kdo ustvari zanimivo zadevo, bodo tudi drugi ustvarili še več zanimivih stvari. In tak napredek je zelo vzpodbuden. Vsekakor pa je možna tudi obratna situacija, kjer nihče ne ustvarja ničesar. Tedaj pa je potrebna pogumna oseba, da stvari spet požene v tek. In ta pogumna oseba ste vi. Če ne drugače, poskrbite vsaj za odziv na sporočila na internem forumu. Poskusite vzpodbuditi tudi pošiljanje slik zgodnjega stadija izdelkov na ogled ostalim in na tak način malce dvigniti moralo. Zadevi je namreč v večjo pomoč, če si lahko vsak ogleda delo koga drugega, kot da le sam zase čepi v temi.

Čas za igro

Še eno zlato pravilo: naj bo izdelek možno igrati. Opozorili smo že na namen celotne zadeve, pomembna je izdelava stopenj in ne izdelava čudovite arhitekture. Najboljše zdravilo za nizko moralo je praktično uporaben izdelek, ne glede na njegovo osnovno obliko. Če navedemo primer, kartograf je celo leto pridno izdeloval prelepo karto, ki pa ni bila uporabna. Ko smo jo poskušali usposobiti, je vse skupaj splavalo po vodi. Če bi bili prej vključili elemente interakcije, bi ves trud tudi upravičili. Seveda je kartograf moral zapustiti

Zodiac je eden največjih modov za *Deus Ex*. Bi igrali, a ne?

BODITE VPLIVNI

Naj vas ljudje častijo.

Odnosi z javnostjo vam lahko kaj hitro pobegnejo z vajeti. Na spletu je nešteto moderskih spletnih strani, na katerih najdete le nekaj osnovnih skic, sliko moda v zgodnjem stadiju in zelo prizadeven seznam lastnosti. Redno posodobljena spletna stran pa vselej pritegne več interesa.

Pomembnejši pa je vaš status v skupnosti. O vsaki večji objavi na vaši spletni strani obvestite večje spletne strani, ki imajo opraviti z igro. Verjetnost, da boste omenjeni, je večja pri manjših igrah kot pri, na primer, *Half-Lifu*, saj so pri prvih željni vsakršnih novic, pri drugih pa ne. Premislite tudi o navzočnosti na večjih tujih forumih, kjer si lahko s profesionalnim odnosom pridobite veliko spoštovanja. Čeprav mode igrajo ljudje izven vaše skupnosti, jih najprej preizkusijo stalni člani, ki nato širijo novice. Če pa radi preklinjate in žalite, pa se forumov raje izogibajte. Slab vtis ustvarite prav tako hitro kot dober.

ekipo, ki je postala lastnik prelepe, a popolnoma neuporabne karte.

Prav tako je dobro vzpodbujati gradnjo preizkusnih stopenj. Čeprav na primer postojanka še ni zgrajena, lahko na tej stopnji že preizkusimo novo orožje. Ta pristop je še posebej pomemben pri igrah, kot je *Deus-Ex*, kjer oblikovanje ponavadi kroji več posameznikov. Eden ustvari arhitekturo in preda zadevo ustvarjalcu tekstur, ki po svojem posegu preda zadevo ustvarjalcu elementov, ki preda zadevo piscu skript. Če si torej organizirate delo in ustvarite igralno različico pred zaključkom celotne stopnje, boste vsekakor prihranili čas. Zato ne pozabite določiti ciljev in ustvariti prednostne lestvice, poskrbite pa tudi, da bo vsak član seznanjen s svojimi nalogami.

Da ne pozabimo še na zadnji nasvet – ne glede na to, za kaj zadolžite člane moštva, bodo ti vedno ustvarili tudi lastne zadeve. Če ima modelar smisel za orožje, bo ustvaril dodaten kos, pa če je potrebno ali ne. Isto velja za nov način vdiranja, stvaritev pisca kode ali pa kartografovo nenavadno ureditev. Ker jih pri tem ne morete nadzorovati, jih raje vodite in jim dovolite lastne ideje. Ne glede na to, čigavo zamisel predstavlja element igre, je vse skupaj še vedno vaša vizija. **PCF**

Orodje, ki ustvarja pogon za *Half-Life 2*, je zmožno veličastnih modov, kot ugotavljajo na sceni.

PRENOSNIKI

BLOCKBUSTER 2.88
Zaslon 15" Ločljivost 1400x1050 CPU Portable Intel P4 2,66GHz Spomin 512MB Trdi disk 80GB DVD RW Grafična kartica ATI Radeon 9600 M 128MB Zvočna kartica 16bit Modem 56k Mrežna kartica 10/100 Vmesniki: PCMCIA 1x TypeII, TV izhod, 2x USB 2.0, IrDA1.2,FireWire IEEE 1394 Baterija Smart Li-Ion Dimenzije 38 x 328 x 278 mm Teža 3,1 kg Operacijski sistem Win XP Home eng. Darilo: Torbica
459.900 SIT

BLOCKBUSTER AMD
Zaslon 15" Ločljivost 1024x768 CPU Mobilni AMD Athlon 2000+ Spomin 512MB Trdi disk 30GB CDRW-DVD Grafična kartica ATI Radeon 9000 M 64MB Zvočna kartica 16bit Modem: 56k Mrežna kartica: 10/100 Vmesniki: PCMCIA 1x TypeII TV izhod 2x USB 2.0 IrDA1.2 FireWire IEEE 1394 Baterija: Smart Li-Ion Dimenzije: 38 x 328 x 278 mm Teža: 3,1 kg Operacijski sistemWin XP Home eng. Darilo: Torbica
349.900 SIT

HUMMER
Zaslon 15" Ločljivost 1024x768 CPU Intel Celeron 2,4GHz Spomin 256MB Trdi disk 30GB CRW-DVD Grafična kartica 32MB Zvočna kartica 16bit Modem:56k Mrežna kartica: 10/100 Vmesniki: TV izhod (S-VHS), VGA izhod PCMCIA, Paralelni vmesnik, 4 x USB 2.0 Firewire, PS/2 BaterijaSmart Li-Ion Dimenzije 39 x 345 x 282mm Teža:3,5 kg Operacijski sistemWin XP Home eng. Darilo: Torbica
289.900 SIT

RADEON MC
Zaslon 15" Ločljivost 1024x768 CPU Intel Centrino 1,4GHz Spomin 512MB Trdi disk 60GB CDDVD RW Grafična kartica ATI Radeon 9000 M 64MB Zvočna kartica 16bit Modem 10/100 Mrežna kartica: Intel PRO/Wireless 802.11b Vmesniki TV izhod 2 x USB 2.0, IrDA, PCMCIA, FireWire Paralelni port, VGA izhod Baterija Smart Li-Ion Dimenzije 32 x 328 x 258 mm Teža 2,5 kg Operacijski sistem Win XP Home eng. Darilo Torbica
469.900 SIT

BLOCKBUSTER MOBILE
Zaslon 15" Ločljivost1400x1050 CPU Mobile Intel P4 2,0GHz Spomin 512MB Trdi disk 60GB CDRW-DVD Grafična kartica ATI Radeon 9000 M 64MB Zvočna kartica 16bit Modem56k Mrežna kartica 10/100 Vmesniki: PCMCIA 1x TypeII, TV izhod 2x USB 2.0, IrDA1.2, FireWire IEEE 1394 Baterija Smart Li-Ion Dimenzije 38 x 328 x 278 mm Teža 3,1 kg Operacijski sistem Win XP Home eng. Darilo: Torbica
409.900 SIT

HUMMER FORCE
Zaslon 15,1" Ločljivost 1024x768 CPU Portable Intel P4 2,66GHz Spomin 512MB Trdi disk 40GB CRW-DVD Grafična kartica Nvidia GeForce FX5600 128MB Zvočna kartica16bit Modem 56k Mrežna kartica 10/100 Vmesniki: TV izhod, VGA izhod, PCMCIA, Paralelni vmesnik, 4 x USB 2.0, Firewire, IrDA, card reader BaterijaSmart Li-Ion Dimenzije39 x 345 x 282 mm Teža3,5 kg Operacijski sistemWin XP Home eng. Darilo: Torbica
389.900 SIT

BEETLE
Zaslon 15" Ločljivost 1024x768 CPU Intel Celeron 2,4GHz Spomin Intel 82845Dr 256MB Trdi disk 30GB CRW-DVD Grafična kartica 32MB Zvočna kartica 16bit Modem 56k Mrežna kartica 10/100 Vmesniki: TV izhod (S-VHS), 4 x USB 2.0 Firewire, PS/2 BaterijaSmart Li-Ion Dimenzije39 x 345 x 282 mm Teža3,5 kg Operacijski sistem Win XP Home eng. Darilo: Torbica
285.900 SIT

GERICOM
3 LETA GARANCIJE anni
Garancija 3 - leta doplačilo **35.000 SIT** + ddv

AOC EYES VALUE

LCD MONITORJI

AKCIJA!

15" LCD	79.990 SIT
17" LCD	109.990 SIT
17" LCD	119.990 SIT DVI, VRTLJIV ZASLON
19" LCD	165.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI

AKCIJA!

Digimax V4: 4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm), SD kartica 32 MB, torbica — 85.990 SIT

Digimax V3: 3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm), SD kartica 16 MB, torbica — 77.990 SIT

Digimax 420: 4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm), Vgrajeni interni spomin 32 MB, torbica — 77.990 SIT

Digimax 360: 3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm), Vgrajeni interni spomin 16 MB, torbica — 63.990 SIT

SD Pomnilniška kartica 128MB	14.490 SIT
SD pomnilniška kartica 256MB	24.490 SIT
Polnilec GP 4 NiMh baterijami	5.990 SIT

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitne blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

SISTEMI

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo.

anni DIAMANT

Osnovna plošča	INTEL D865PERL, FSB800, DUAL DDR 400, 2xSATA, USB 2.0
Procesor	Intel® Pentium® 4 2.6GHz/800 MHz512kC, BOX
Delovni spomin	DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk	120 GB, 7200 obr
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV
Ohišje	midi tower ATX, 350W, front USB+FW+SB
Tipkovnica	Multimedijska
Miška	Optična s koleščkom
Podloga	Anni
Zvočniki	300W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (brez monitorja) **213.950 SIT**

anni BISER

Osnovna plošča	Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico + USB2.0
Procesor	Intel Celeron 2,0GHz
Delovni spomin	DDRAM 256MB, 333MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr
CD-ROM	52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	GeForce4 MX-440, 64MB
Ohišje	MIDI tower ATX
Tipkovnica	Multimedijska
Miška	Optična s koleščkom
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (brez monitorja) **127.060 SIT**

anni CIRKON

Osnovna plošča	Osnovna plošča z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico
Procesor	Intel Celeron 1,8GHz
Delovni spomin	DDRAM 256MB, 333MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr
CD-ROM	52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Ohišje	MIDI tower ATX
Tipkovnica	Microstar
Miška	Genius s koleščkom
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

Cena z Win XP Home (brez monitorja) **112.930 SIT**

Podutiška 92, 1000 Ljubljana | www.anni.si | 01|583 99 99

anni

ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

48x

slim-10	1.090,00 SIT	cake-50	3.990,00 SIT
cake-25	2.090,00 SIT	cake-100	7.690.00 SIT

↘ SISTEMSKE IZBOLJŠAVE V WINDOWS

NA DISKU

ZAŠČITA NA INTERNETU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 25 MINUT

Virusi niso edina stvar, ki vas ogroža preko interneta. Tokrat vam bomo pokazali, kako se zaščitit pred različnimi nevarnostmi, in sicer kar zastonj.

24-KARATNI TRIK

>>OSTANITE VARNI

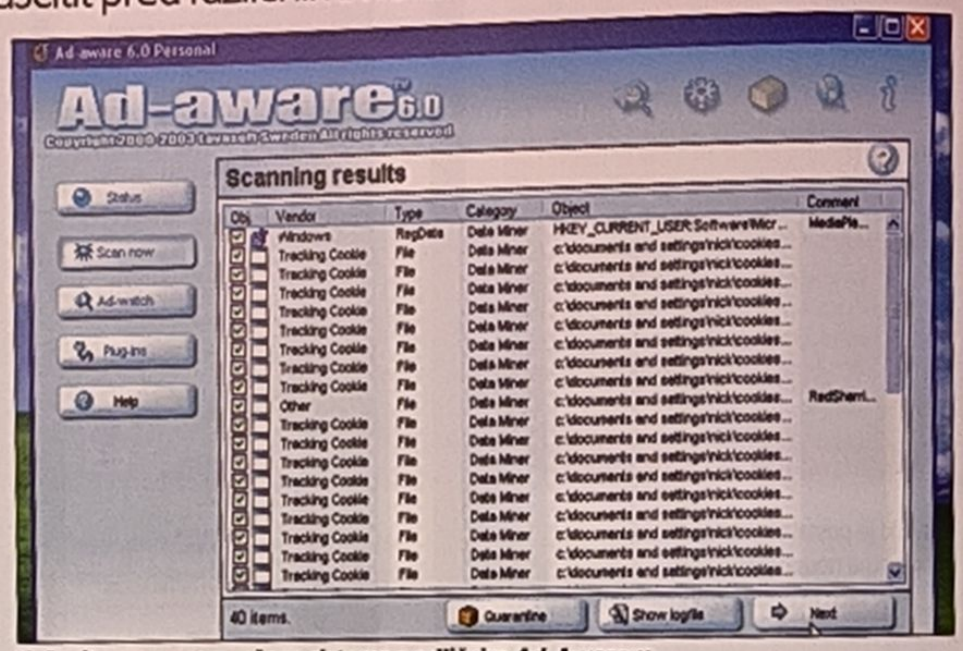
PREPREČITE DOSTOP NEVARNI POŠTI Vaše protivirusno orodje sicer zna blokirati znane viruse, a bodo novi ali neznani virusi hitro našli svojo pot do vašega računalnika. Namestite brezplačno različico MailWasherja s tokratnega diska. Z njegovo pomočjo boste lahko pregledali vso prihajajočo pošto, preden jo snamete s strežnika – tako boste lahko našli sumljiva sporočila, še preden bo vaš PC izpostavljen njihovi, potencialno nevarni vsebini. Ta sporočila lahko varno izbrišete, pošiljatelja pa nato opozorite na to, da je okužen z virusom. Nadgradite program na različico Pro na **www.mailwasher.net** za podporo za več računov ter MSN in Hotmail.

Internet je lahko nevaren kraj. Hekerji kar čakajo na to, da bodo prevzeli nadzor nad vašim računalnikom, virusi stojijo v vrsti, da bodo pristali v vašem nabiralniku in sumljiva podjetja s pomočjo spywara spremljajo vaše brskalne navade. Vse to je dovolj, da bi človek najraje izpulil telefonski kabel iz vtiča in računalnika nikoli več ne bi spustil v bližino nikakršnega omrežja. A je panika odveč, saj vam bomo pokazali, kako lahko vaš PC zaščitite, da bo varen pred tovrstnimi grožnjami. Najboljše pri vsem skupaj pa je, da vas predlagane rešitve ne bodo stale niti tolarja – vse so zastonj in na naši spletni strani.

Bodite prenovljeni

Če bi Windows sodili po številu zakrpanih varnostnih lukenj, ki so bile registrirane samo v zadnjem letu, bi lahko hitro pomislili, da gre za švicarski sir med operacijskimi sistemi. Stalno nadgrajevanje Windows je koristna navada, zato redno obiskujte spletno stran Windows Update (**http://windowsupdate.microsoft.com**) ter snemite in namestite vse nujne popravke za vaš PC. Naj postane nadgrajevanje sistema navada – isto boste namreč morali početi z vsemi oblikami zaščite pred napadi z interneta.

Prva grožnja z interneta, s katero se boste morali spopasti, so virusi. Hiter pregled strani **www.sophos.com/virusinfo/** vam bo razkril razsežnosti te težave – obstaja namreč na stotine virusov. Eni so bolj pogosti, drugi bolj redki, mnogi pa so le različne oblike predhodnikov. Na računalniku nujno potrebujete protivirusni program in seveda ga je potrebno redno nadgrajevati, saj je takšno orodje popolnoma neuporabno, če se ne more spoprijeti z najnovejšimi grožnjami.



Naženite spyware z vašega sistema z odličnim *Ad-Awarom*.

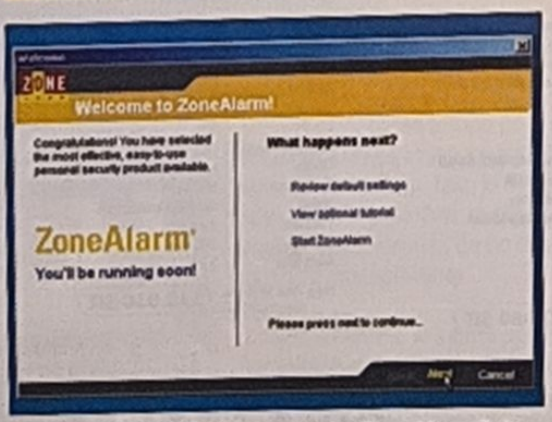
Nato bo potrebno priložnostne vohljače zbrcati z vašega računalnika. Spyware je majhen delček kode, ki se namesti z določenimi programi in pošilja informacije o vas in vaših navadah na internetu nazaj k razvijalcu programa, ta jih pa potem uporabi v različne namene – najpogosteje se zlorabi vaš elektronski naslov, na katerega se bo nato pričela stekati neskončna reka neželenih sporočil.

Naj izginejo!

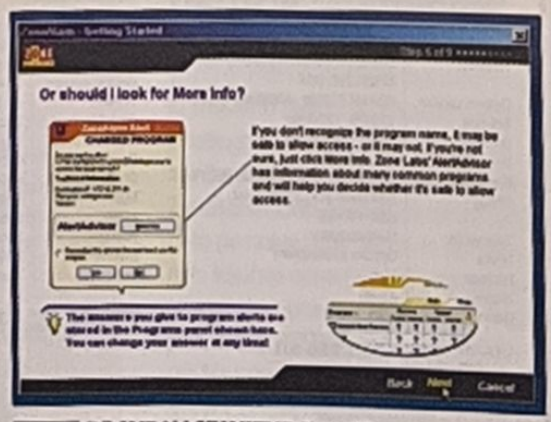
Namestite *Ad-Aware*, naložite najnovejšo nadgradnjo in programu dovolite, naj pregleda vaš PC za spywarom. Verjetno boste neprijetno presenečeni nad tem, kar bo program našel. Ko boste odstranili ves spyware, določeni programi mogoče ne bodo delovali, a boste sedaj vsaj imeli priložnost, da izbirate, katera podjetja bodo vohljala za vami in katera ne.

Ker vse več časa prebijemo na internetu,

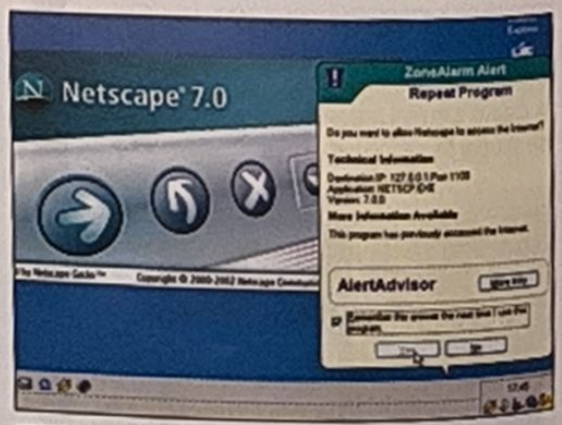
>>ZAUSTAVITE NEVARNOST Namestite in nastavite požarni zid.



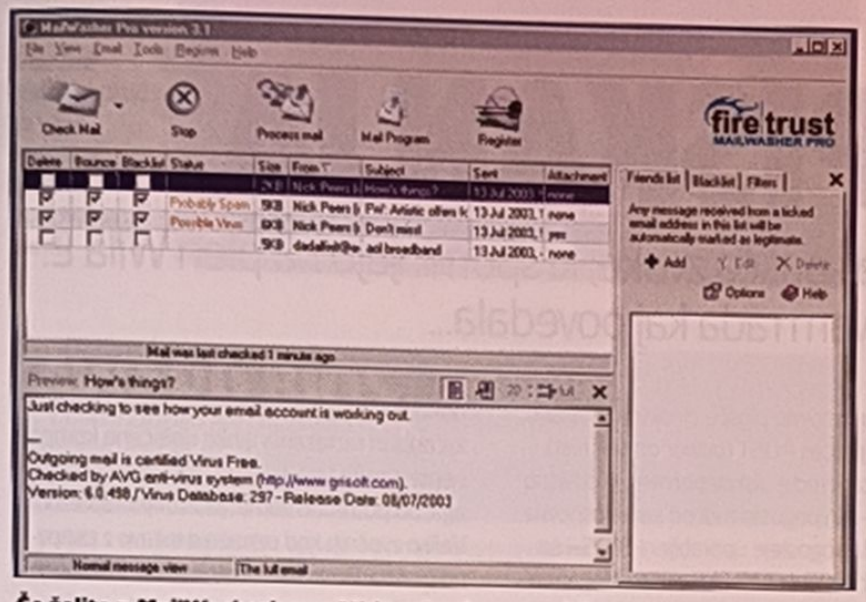
01 KORAK V ZONO Namestite *ZoneAlarm*. Zaženite ga in pričel bo nastavljati vaš PC. Priporočamo vam, da *ZoneAlarm* nastavite tako, da vas bo opozoril, ko bo zaustavil vsakršen promet – tako boste imeli nadzor nad nastavitvami in jih boste laže prirejali..



02 PRAVE NASTAVITVE *ZoneAlarm* zazna vaš spletni brskalnik in vam predloži, da bi ga primerno nastavil za vas. Priporočamo vam, da mu dovolite in nato sledite vodiču, da odkrijete, kako *ZoneAlarm* deluje.



03 DOSTOP VSEPOVSOD? Ko bo v prihodnje program ali Windows potreboval dostop do interneta, se bo pojavilo pogovorno okno. Sami se lahko odločite, če boste dostop dovolili ali ne – s potrjevanjem polja lahko to dejanje nastavite tudi kot privzeto.



Če želite z *MailWasherjem* zaščitit več računov, pojdite na www.firetrust.com ali www.mailwasher.net in nadgradite na različico Pro.

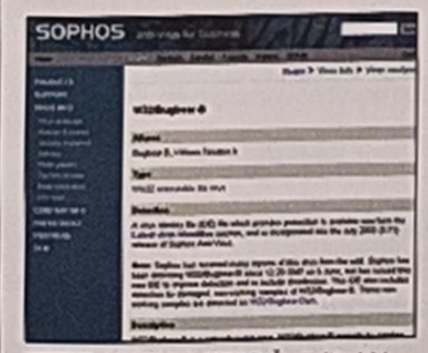
so požarni zidovi postali nuja. Ti programi blokirajo neavtoriziran promet na vaš PC in z njega, s čimer se lahko zaščitite pred vsemi vrstami hekerjev, od začetnikov, ki uporabljajo prosto dostopna orodja za istočasno vdiranje v več računalnikov naenkrat in iščejo varnostne luknje, pa vse do izkušenih veteranov. *ZoneAlarm* bo svoje delo opravil isto kvalitetno, kot kak komercialen izdelek, pa še zastonj je. Preberite vodiča, v katerem vam bomo po korakih prikazali, kako zaščititi vaš PC, ko ste priključeni na internet. **PCF**

>>VIRUS NAPADA!

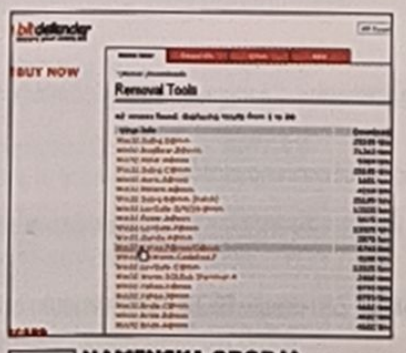
Preglejte vaš sistem in odstranite vse viruse.

01 NAMESTI Z diska namestite *AVG*, če še nimate protivirusnega programa. Po namestitvi snemite najnovejše nadgradnje in zaženite pregledovalnik. Če program ne najde nobenega virusa, se lahko sprostite – razen če veste, da ste bili okuženi.

02 ODSTRANJEVANJE Vaše protivirusno orodje bi moralo znati najti in odstraniti večino virusov z vašega sistema. Nekatera orodja (kot je ta) zahtevajo tudi nekaj ročnega posredovanja. Ko je vse gotovo, ponovno zaženite in ponovno preglejte sistem.



03 JE TEMELJITO? Če želite biti res natančni, si zabeležite ime virusa, ki ga je program zaznal in odstranil, in ga poiščite na **www.sophos.com/virusinfo/analyses/**. Po informacijah, ki so na voljo, še ročno preverite, da je bil virus res odstranjen.



04 NAMENSKA ORODJA Določeni virusi znajo onemogočiti AV program. Če ste prepričani, da je virus v vašem sistemu, poiščite brezplačno orodje, da ga najdete in odstranite. Poskusite na **www.bitdefender.com/html/free_tools.php**.

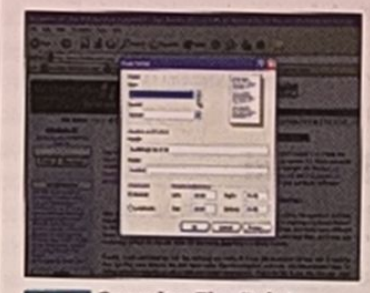
↘ HITRI VODIČI

WIN NASVETI

Pospešite vaš sistem.

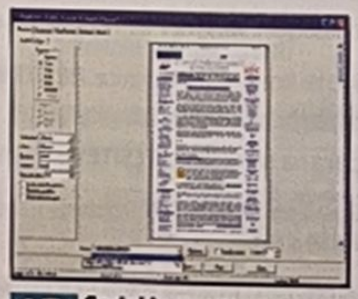
TISKAJTE S SPLETA

So se spletne strani čudno natisnile? Uporabite *FinePrint 5*.



01 Snemite *FinePrint* z www.pcformatslo.net in sprejmite zahtevo, da postane privzeti tiskalnik. Odprite spletno stran, ki jo želite natisniti in izberite File→Page Setup. Za velikost papirja izberite A3 in kliknite OK.

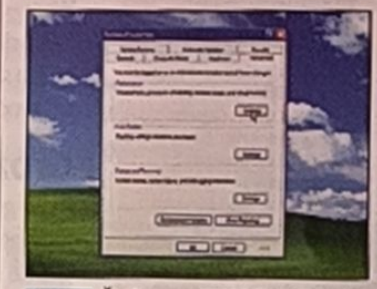
02 Izberite File→Print, preverite, da je *FinePrint* izbran in kliknite gumb Print. Privzeto bo *FinePrint* stran natisnil v dveh stolpcih v ležečem pogledu – to spremenite z izbiro 1 Up pod Layout.



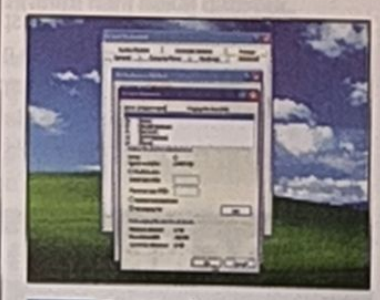
03 Sedaj iz spustnega menija, ki se pojavi na dnu predogleda strani, izberite vaš tiskalnik. Kliknite na Print & Close, da natisnete želeno stran – velikost A3 se samodejno spremeni v A4, da odgovarja tiskalniku.

ADIJO, NAVIDEZNI POMNILNIK

Uživajte v blaznem pospešku v XP.



01 Če imate 512Mb ali več pomnilnika, ostranjevalna oz. izmenjevalna datoteka nista več potrebni. Onemogočite ju: pritisnite [Win]+[Pause/Break], preklopite na jeziček Advanced in pod Performance kliknite Settings.



02 Preklopite na jeziček Advanced in pod Virtual Memory kliknite Change. Zabeležite si nastavitve, če si boste kasneje premislili, nato pa izberite No paging file, kliknite Set in nato OK. Na zahtevo ponovno zaženite računalnik.

03 Kliknite Start > Run, vtipkajte regedit in pritisnite [Enter]. Pojdite na HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\MemoryManagement. Dvokliknite na DisablePaging Executive v desnem delu okna in spremenite vrednost v 1.

↘POST IN ZAGON

NE BOJTE SE PISKANJA

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 5 MINUT

Ali vaša osnovna plošča spušča zvoke, ki spominjajo na plen Wila E. Coyota? Mogoče pa bi vam rada kaj povedala...

24-KATATNI TRIK

>>ZVOK

Če ne slišite nobenega piska BIOS-a, imate verjetno pokvarjen notranji zvočnik. To je še bolj verjetno, če se računalnik normalno zažene, pa na začetku ne slišite nobenega piska. Odprite ohišje in preverite, če je zvočnik sploh povezan z osnovno ploščo. S pomočjo priročnika za vašo osnovno ploščo preverite, če je pravilno priključen. V nastavitvah BIOS-a poskusite tudi onemogočiti hiter zagon, če je le mogoče. S tem števila piskov, ki jih slišite, sicer ne boste spremenili, a boste lahko vsaj poiskali, kaj pomenijo, preden se naloži Windows.

Vaš PC se torej noče zagnati in samo piska v vas. Če verjamete ali ne, gre za zadnji poskus komunikacije z vami. Dolžina in število piskov vam bodo povedali, kakšne probleme ima vaš PC. Potrebno jim je torej le slediti, kot bi hodili za R2-D2 iz Star Wars – edina težava je v tem, da nimate C-3PO, da bi vam prevajal. Imate pa drugo najboljšo stvar, in sicer naš vodič po najpogostejših zvočnih kodah.

Grozljivi piski

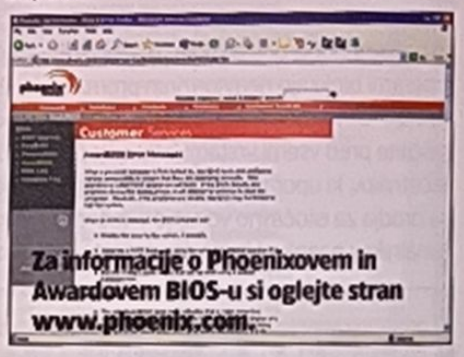
Piske generira BIOS vašega računalnika, nizkonivojska programska oprema, ki povezuje glavne kose strojne opreme v vašem računalniku. Te piske nato predvaja notranji zvočnik računalnika, tako da jih lahko slišite tudi brez zvočne kartice. Ta zvokovna komunikacija je potrebna takrat, kadar na zaslonu ni nobenih informacij. Na primer: če je vaša grafična kartica izpustila dušo, računalnik ne more ničesar prikazati na zaslonu, zato se boste lahko orientirali le po BIOS-ovih piskih. Če menite, da je splošna odsotnost slike na zaslonu že sama po sebi dovolj jasen indikator, da je nekaj narobe z grafično kartico, naj vam povemo, da lahko prikaz slike na zaslonu prepreči še cela vrsta drugih težav. Izklopljen kabel je eden od logičnih primerov, lahko pa gre tudi za okvaro osnovne plošče ali okvaro naprave, nujne za proces POST (power on self test).

Kaj zaporedje piskov pomeni, je odvisno od BIOS-a in pogosto tudi od same osnovne plošče. Najpogosteje uporabljeni BIOS-i so Award, Phoenix in AMI (American Megatrends). Phoenix je pred kratkim kupil Award, zato boste informacije o obeh lahko našli na **www.phoenix.com**. Za informacijo o BIOS-u American Megatrends pa se odpravite na **www.ami.com**. Preden pa pričnete s kakršnim koli "popravljanjem", odprite priročnik za vašo ploščo. V njem boste našli vse podrobnosti vašega BIOS-a, zato je priročnik vir najbolj natančnih podatkov. Predvsem Phoenixovi BIOS-i so znani po tem, da se precej razlikujejo na različnih osnovnih ploščah.

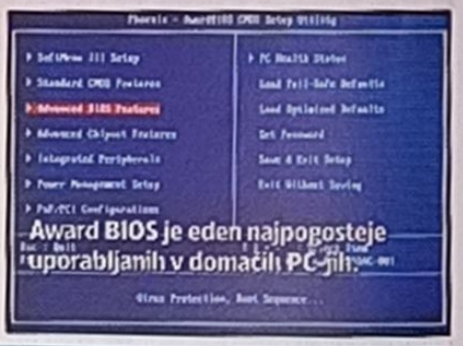
Razumite kode

V tabelah so prikazane zvočne kode za vse tri BIOS-e. Nekateri med njimi so bolj zgovorni kot drugi. Award je najbolj tih BIOS, ki zapiska le takrat, ko se res nič ne bo prikazalo na zaslonu. Druga dva pa od vas zahtevata, da štejete piske in razločite med dolgimi in kratkimi. Za potrditev daljših kod boste verjetno primorani večkrat ponovno zagnati računalnik.

Kadar koda pove, da kos strojne opreme ne deluje pravilno, ga poskusite odstraniti in ponovno vstaviti na njegovo mesto. Zaradi krčenja in raztezanja lahko določene komponente namreč zdrsnejo iz rež. Če to ne pomaga, bo potrebno zamenjati strojno opremo. Veliko zvočnih kod označuje težave z osnovno ploščo. Poskusite odstraniti vse komponente in jih ponovno namestiti, preden ploščo odpišete. **PCF**



Za informacije o Phoenixovem in Awardovem BIOS-u si oglejte stran www.phoenix.com.



Award BIOS je eden najpogosteje uporabljanih v domačih PC-jih.

ZVOČNE KODE ZA BIOS AMI Kaj pomeni piskanje BIOS-a American Megatrends.

PISK Nič **PROBLEM** Ob zagonu bi morali zaslišati en pisk. Tišina kaže na pokvarjen zvočnik, okvaro osnovne plošče ali probleme pri napajanju. **REŠITEV** Preverite zvočnik in priključke za napajanje. Po potrebi zamenjajte dele ali celotno osnovno ploščo.

PISKI 1 kratek **PROBLEM** Osveževanje pomnilnika, težave s prekinitvenim krmilnikom. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 2 kratka ali 3 kratki **PROBLEM** Kaže na težave s pomnilnikom. Če dela zaslon, bodite pozorni na obvestila o napakah. **REŠITEV** Preverite, če so moduli dobro nameščeni ali zamenjajte pomnilnik.

PISKI 4 kratki **PROBLEM** Napaka v sistemski uri. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 5 kratkih **PROBLEM** Težava s procesorjem. **REŠITEV** Zamenjajte procesor.

PISKI 6 kratkih **PROBLEM** Napaka v čipu za krmiljenje tipkovnice. **REŠITEV** Zamenjajte tipkovnico. Če napaka s tem ni odpravljena, bo potrebno zamenjati čip. Če je ta fiksno nameščen, zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 7 kratkih **PROBLEM** Izjemna napaka na procesorju. **REŠITEV** Zamenjajte procesor in/ali osnovno ploščo.

PISKI 8 kratkih **PROBLEM** Okvara grafične kartice. **REŠITEV** Ponovno vstavite grafično kartico v podnožje – če težava s tem ni odpravljena, zamenjajte kartico. Če lahko zamenjate pomnilnik na kartici, poskusite še s tem.

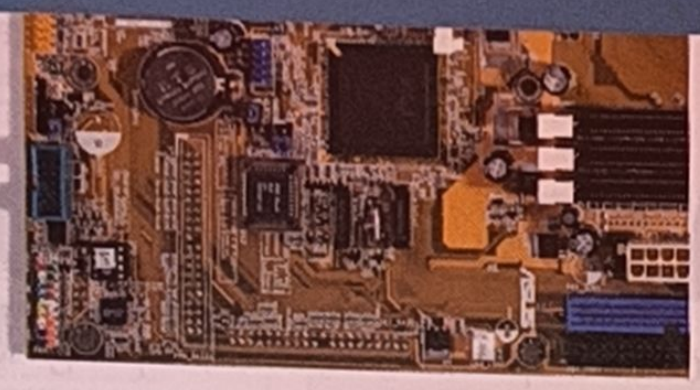
PISKI 9 kratkih **PROBLEM** Napaka pri preverjanju ROM-a. BIOS ROM je okvarjen. **REŠITEV** Zamenjajte BIOS ROM. Verjetno bo enostavneje zamenjati osnovno ploščo.

PISKI 10 kratkih **PROBLEM** Težava s CMOS-om. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 11 kratkih **PROBLEM** Napaka v drugonivojskem predpomnilniku. Vaš računalnik ga je onemogočil. **REŠITEV** Zamenjajte drugonivojski predpomnilnik in po potrebi tudi osnovno ploščo.

PISKI 1 dolg, 3 kratki **PROBLEM** Neuspel test pomnilnika nad prvih 64k. **REŠITEV** Zamenjajte pomnilnik in, če je potrebno, osnovno ploščo.

PISKI 1 dolg, 8 kratkih **PROBLEM** Napaka pri testiranju zaslona. Manjkajoča ali okvarjena grafična kartica. **REŠITEV** Zamenjajte jo. Če to ne pomaga, zamenjajte osnovno plošči ali uporabite grafično kartico na vodilu PCI.



S tistimi čudnimi piski se vaša osnovna plošča pogovarja z vami.

AWARD BIOS

Award je bolj skop s piski. Ponavadi boste slišali dolg pisk in serijo kratkih.

PISKI 1 dolg **PROBLEM** Težave s pomnilnikom problem. **REŠITEV** Odstranite in ponovno namestite module.

PISKI 1 dolg, 2 kratka ali 1 dolg, 3 kratki **PROBLEM** Težave z grafično kartico ali s pomnilnikom na njej. **REŠITEV** Zamenjajte grafično kartico ali njen pomnilnik.

PISKI Ponavljajoči se. **PROBLEM** To ponavadi povzročijo težave s pomnilnikom, lahko pa kaže tudi na težave z grafiko. **REŠITEV** Ponovno namestite ali zamenjajte pomnilnik in/ali grafično kartico.

PHOENIXOVI PISKI

Phoenix uporablja tri ločene serije piskov. Diagnozo potrdite še s priročnikom za osnovno ploščo.

PISKI 1,1,3 **PROBLEM** CMOS ni berljiv. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 1,1,4 **PROBLEM** Okvarjen BIOS. **REŠITEV** Zamenjajte BIOS. Verjetno je enostavneje zamenjati osnovno ploščo.

PISKI 1,2,1 **PROBLEM** Okvara čipa za časovno sinhronizacijo. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 1,2,2 ali 1,2,3 ali 1,3,1 ali 1,3,4 ali 1,4,1 ali 4,2,1 ali 4,3,1 ali 4,3,2 ali 4,3,3 **PROBLEM** Okvara osnovne plošče. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 1,3,3 **PROBLEM** Težave s pomnilnikom. **REŠITEV** Ponovno namestite ali zamenjajte pomnilnik.

PISKI 1,4,2 **PROBLEM** Del pomnilnika ne deluje. **REŠITEV** Testirajte in zamenjajte pomnilnik.

PISKI 2, različno, različno **PROBLEM** Kakršni koli piski za dvema piskoma kažejo na okvarjen pomnilnik. **REŠITEV** Zaženite orodje za testiranje pomnilnika in po potrebi zamenjajte pomnilnik.

PISKI 3,1, različno **PROBLEM** Okvarjen čip na osnovni plošči. **REŠITEV** Zamenjajte osnovno ploščo.

PISKI 3,2,4 **PROBLEM** Napaka v krmilniku za tipkovnico. **REŠITEV** Zamenjajte tipkovnico, krmilni čip ali osnovno ploščo.

PISKI 3,3,4 **PROBLEM** Ni grafične kartice. **REŠITEV** Ponovno namestite ali zamenjajte grafično kartico.

PISKI 4,2,2 or 4,2,3 **PROBLEM** Napaka v zaznavanju tipkovnice. **REŠITEV** Zamenjajte tipkovnico. Če to ne reši problema, je težava v osnovni plošči.

PISKI 4,2,4 **PROBLEM** Napaka v razširitveni kartici. **REŠITEV** Odstranite vse kartice PCI in jih posamično nameščajte, dokler ne najdete okvarjene.

PISKI 4,3,4 **PROBLEM** Napaka v sistemski uri. **REŠITEV** Ponastavite uro v sistemskih nastavitvah. Po potrebi zamenjajte baterijo za CMOS. Če tudi to ne deluje, zamenjajte napajalnik.

PISKI 4,4,1 or 4,4,2 **PROBLEM** Napaka v serijskih vratih. **REŠITEV** S pomočjo priročnika za osnovno ploščo onemogočite serijska vrata.

PISKI 4,4,3 **PROBLEM** Okvara koprocesorja. **REŠITEV** Uporabite diagnostični program, da potrdite napako, nato pa koprocesor onemogočite.

↘ SPLETNI PROSTOR

NA DISKU

SPLETNO SHRANJEVANJE

Večina ponudnikov internetnih storitev vam da na razpolago prostor na spletu. Zakaj ga ne bi uporabili za shranjevanje?

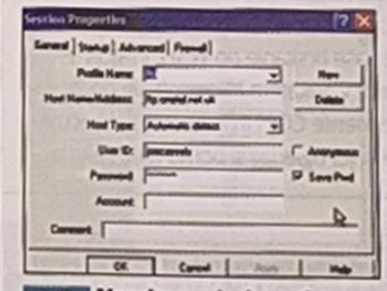
Varnostne kopije so nadležne, a nujne. Če podatke shranjujete lokalno, jih ne morete zaščititi pred požarom ali poplavo. Če so vaši podatki tako pomembni, si omislite oddaljeno mesto za shranjevanje, kar pa pogosto ni ravno poceni. Če pa morate shraniti le peščico podatkov, pa obstaja veliko cenejši način – podatke shranite na splet. Večina ponudnikov internetnih storitev vam bo dala na razpolago nekaj megabajtov prostora na spletu, ki ga ne boste izkoristili, če ne nameravate postaviti spletne strani. Če prostora torej ne boste zapolnili z datotekami HTML, ga uporabite za shranjevanje.

Če shranjujete datoteke na splet, boste do njih lahko dostopali od koder koli. Vse, kar potrebujete za to, da jih naložite in snamete s spleta, je odjemalec FTP, kot je *WS_FTP LE*, ki ga boste našli tudi na naših diskih. Kako boste izrabili prostor je vaša lastna odločitev, a ne pozabite, da boste pri tem omejeni s količino prostora, ki vam je na voljo. Če razpolagate z veliko prostora, lahko na splet shranite celotno glasbeno zbirko. Ne pozabite pa, da splet ni najvarnejši, zato nalaganje občutljivega ali zaupnega materiala ni ravno najboljša rešitev. **PCF**

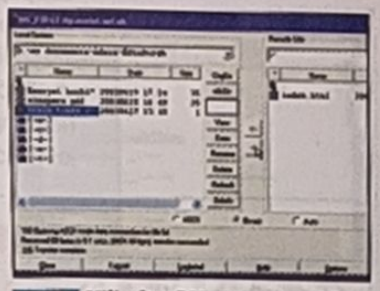
Naj vaš prostor na spletu ne sameva; shranite nanj nekaj datotek.

>>SHRANITE ONLINE

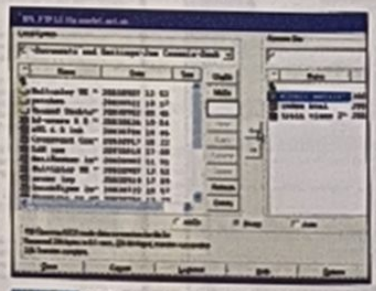
Nalagajte in snemajte datoteke s spletnega prostora.



01 Vnesite podrobnosti o strežniku FTP vašega ponudnika. Če podatkov nimate, jih boste verjetno našli na ponudnikovi spletni strani.



02 Kliknite OK, da se povežete s strežnikom FTP. Sedaj boste videli svoje lokalne pogone na levi strani zaslona, spletni prostor pa na desni – sedaj je čas, da zapolnite še desni del.



03 V levem delu izberite datoteko, ki jo želite prenesti. Kliknite na puščico, ki kaže v desno, da datoteko prenesete na vaš spletni prostor.

04 Če želite sneti datoteko, ki ste jo shranili na spletu, jo izberite na oddaljenem strežniku in kliknite na puščico, ki kaže v levo. Ne pozabite brisati datotek, ki jih več ne potrebujete.

↘ WINDOW SCRIPTING HOST

AVTOMATIZIRAJTE WINDOWS

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 3 URE

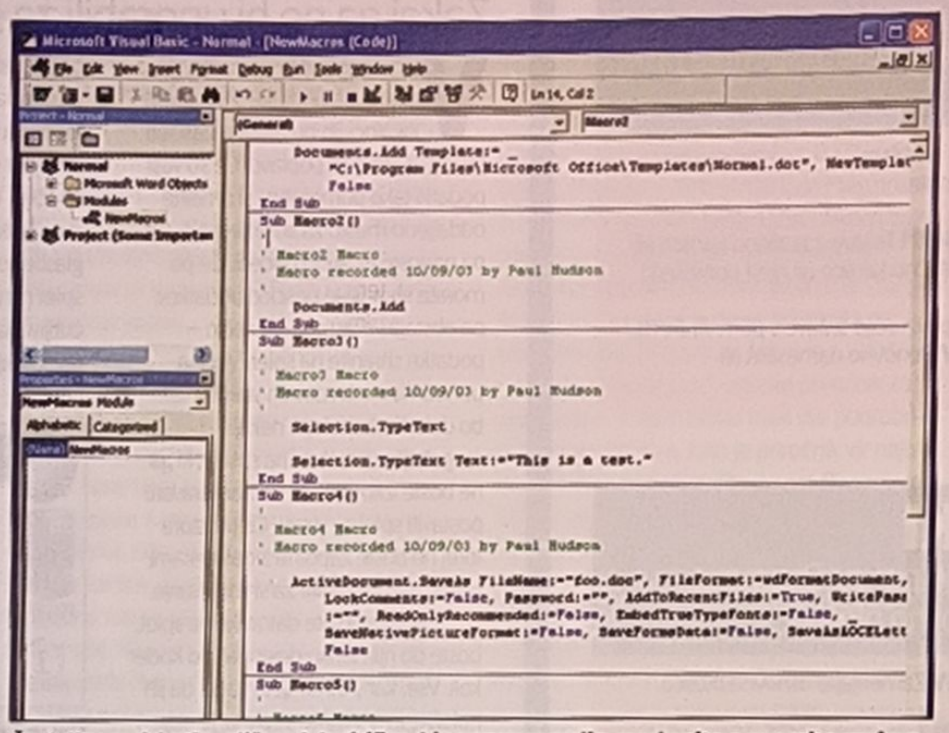
DRUGI DEL

V drugem delu vodiča o uporabi Windows Scripting Host vam bomo pokazali, kako obvladati še druge komponente COM.

24-KARATNI TRIK

>>NAUČITE SE JEZIKA

IZBIRA JEZIKA Vam VBScript ne odgovarja? Ne skrbite – Windows Scripting Host privzeto podpira še celo vrsto drugih jezikov, razen VBScript, vključno z JScript. Odjemalci .NET lahko za skripte izkoristijo celo C#, če imate nameščeno pravo programsko opremo, pa za vas ni omejitev – za avtomatizacijo Windows lahko uporabite celo Perl. Če imate težave pri skriptiranju aplikacij za Office, poskusite uporabiti snemalnik za makre, saj lahko z njegovo pomočjo posnamete določena dejanja, ki jih snemalnik shrani kot kodo v Visual Basicu – tega pa je enostavno prevesti v VBScript.



Če želite raziskati različne dele *Office*, ki so vam na voljo, poskusite z uporabo urejevalnika za Visual Basic, saj lahko z možnostjo za samodejno dokončevanje kode močno pospešite svoje delo.

Prejšnji mesec smo vam pokazali, kako storiti prve korake v Windows Scripting Host z uporabo VBScript in kako prevzeti popoln nadzor nad *Microsoft Excelom* – ni slabo za prvi poskus. Ta mesec pa bomo zaključili naše brskanje po WSH, in sicer z vpogledom v nekatere Microsoftove nevizualne komponente COM in kako se te vključujejo v delovanje, ogledali si bomo tudi, kako avtomatizirati *Word*. Če želite resnično razumeti, o čem govorimo, še enkrat podrobno preberite vodiča v prejšnji številki PCF.

Tričrkovne kratice

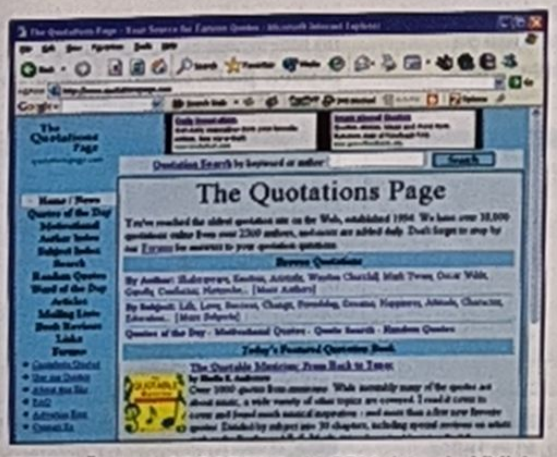
V Windows je na voljo cela vrsta objektov COM, veliko od njih pa omogoča dostop do ene najbolj skrivnostnih možnosti vseh časov: XML, eXtensible Markup Language. XML je HTML podoben po tem, da uporablja tekstualne oznake za informacije o vsebini, razlikujeta pa se po tem, da se oznake v HTML po večini nanašajo na slogovne informacije, kot sta velikost pisave in poravnava besedila. XML je namreč posebej prirejen tako, da omogoča opisovanje lastnosti podatkov, zaradi česar je za nas uporabnejši.

Eden od jezikov XML se imenuje RSS (RDF Site Summary – RDF pa pomeni Resource Description Framework). Pomen samega imena ni pomemben, pomembno je, kaj RSS počne. Uporablja se namreč za zagotavljanje minimalnih opisov vsebine na strani, obrazci za dostavljanje podatkov RSS (datoteke RSS, redno obnovljene z najnovejšo vsebino strani) pa so pogosto na voljo na spletnih straneh z novicami, da lahko drugi usklajujejo podatke. Ker je RSS v resnici XML, ga lahko prebere kdor koli, zato je popoln za naše potrebe.

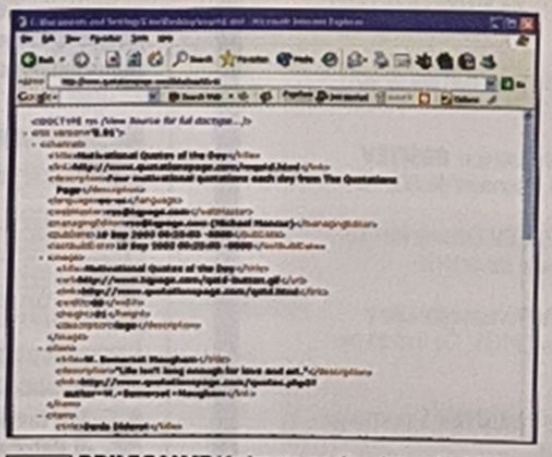
Spoznajte XML

Skripta, ki jo ustvarjamo, da bi vam prikazali del polne moči XML in COM, je dolga le 11 vrstic, a bo kljub temu, da je izjemno kratka, znala sneti datoteko RSS po naši izbiri, jo razčleniti kot XML, pregledati vsak predmet in prikazati obvestilo o tem, kar je našla. Celotno kodo za to razčlenitveno skripto XML boste našli tudi na naši spletni strani (**www.pcformatslo.net**), vključno z vsemi komentarji o tem, kaj pomeni vsaka od vrstic. V bistvu sploh ni tako kompliciran – ko enkrat imate objekt

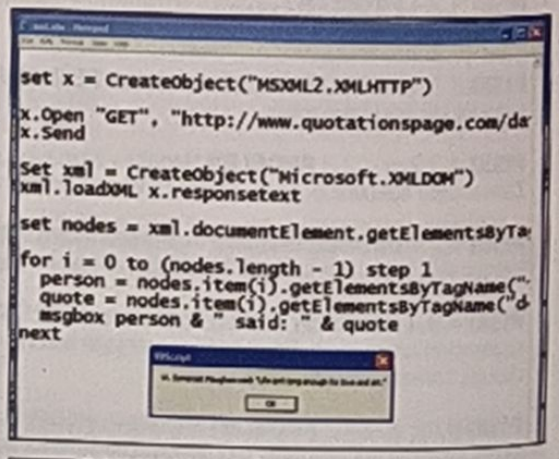
>>COM IN XML Naj dve tričrkovni kratici zaigrata skupaj.



01 ČAS ZA OBRAZCE Da bi COM deloval z XML je potrebno najti spletno stran, ki vsebuje obrazec RSS, ki vas zanima. Na strani Quotations Page (quotationspage.com) je več obrazcev, ki jih lahko preizkusite..



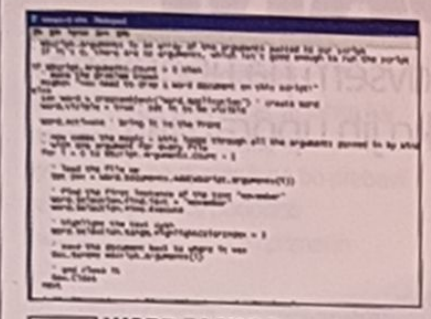
02 PRILEGANJE Ko imate naslov datoteke XML, ga naložite v Internet Explorerju in se prepričajte, da odgovarja naši skripti. IE samodejno označi XML, kar močno poenostavi naše delo v tem koraku.



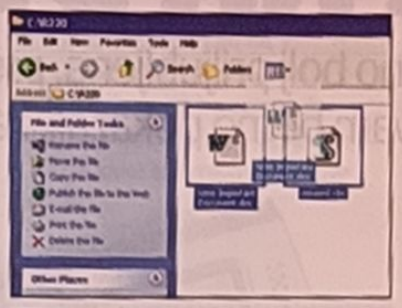
03 DOBITE SPOROČILO Priredite kodo tako, da bo odgovarjala novemu formatu in poženite novo skripto – prikazati bi morala obvestilo za vsak predmet v datoteki RSS.

>>ČUDEŽNI WORD

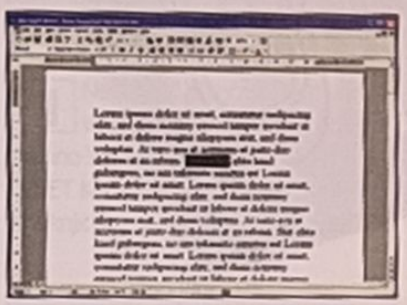
Naj *Word* izvaja trike samo za vas.



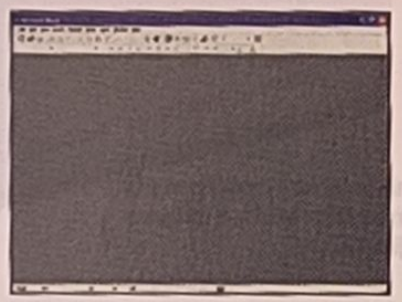
01 **WORD ZA VAS** Datoteka **msword.vbs**, ki je prikazana zgoraj, je na priloženem disku, omogoča pa upravljanje z Wordovimi dokumenti v celoti skozi Windows Scripting Host. Uporabno.



02 **WORD ZA MODRE** Datoteka med ostalim prikazuje tudi, kako upravljati z interakcijo vlečenja in spuščanja. Windows vsako datoteko, ki jo vlečete, kot parameter prenese v skripto, zato si jih lahko ogledamo.



03 **IGRA V WORDU** Skripta naloži vsako prejeto datoteko v svoje parametre in vsakega preišče, dokler prvič ne najde besedila "November", in sicer z uporabo objekta **/Selection.Find/** v Wordu.

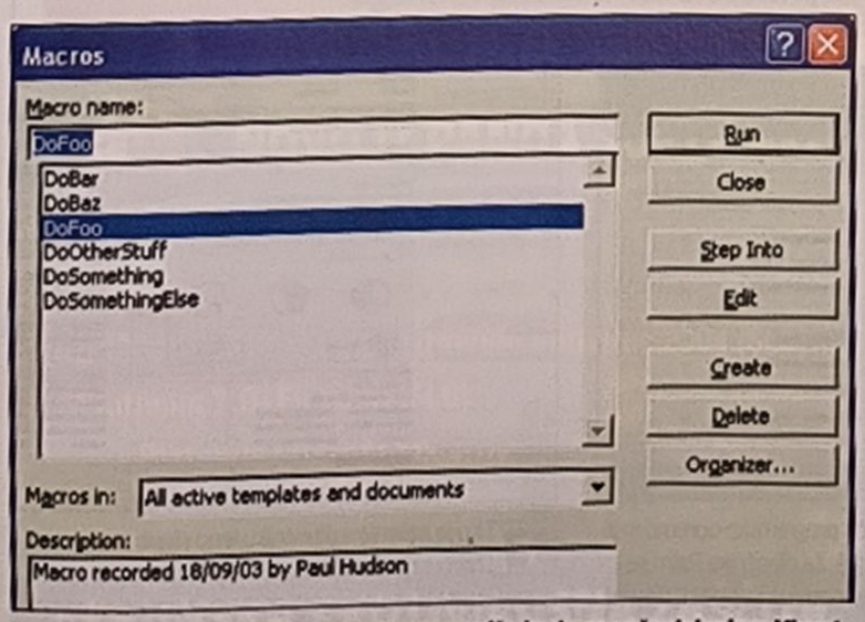


04 **POPOLN WORD** Na koncu koda še zapre dokument, za njim *Word* ter sprosti pomnilnik, ki je bil zaseden. V sami kodi so vključeni komentarji, ki bodo pojasnili vse, česar še ne razumete.

Microsoft XML COM, ki manipulira z XML z uporabo Document Object Model (DOM), je stvar čisto enostavna. Najtežje je v bistvu najti primeren obrazec RSS za skripto, ki jo je potrebno razčleniti. Koda z naše strani naprimer, na primer, bere iz obrazca RSS Motivational Quote for the Day, z nekaj truda pa lahko to kodo priredite tako, da bo brala s Slashdot ali katere koli druge strani z novicami, ki je združljiva z RSS.

Najpomembnejša stvar, ki si jo je potrebno zapomniti v zvezi z objekti COM je ta, da jih je v vašem sistemu cela vrsta, ki samo čakajo na to, da jih uporabite, z orodji, kot sta *Visual Studio* ali *Borlandov Delphi* pa lahko dodate lastne.

PCF



Naj *Office* Macro Recorder namesto vas zapiše kodo za vaša dejanja v *Visual Basicu*, ki jo lahko nato pretvorite v lastne skripte WSH.

↘TRILLIAN

ENOSTAVNO TAKOJŠNJE SPOROČANJE

TRETJI DEL Vzemite *Trillian* in vse vaše račune s seboj.

Administratorji omrežij – vsi jih imamo najraje, kajne? Naj gre za online igranje, nedolžno izmenjavo datotek ali takojšnje sporočanje – poskrbeli bodo za to, da bodo vsa, temu namenjena vrata, zaprta s sedmini ključavnicami, pa še ključe bodo pogoltnili, samo zato, da vi ne boste imeli dostopa do še tako nedolžnih užitkov, kadar ste na kateri od škatel v njihovi domeni. In niti poskusite ne razmišljati o nameščanju česar koli – tudi če ste dovolj zviti, da znate zaobiti omejitve. Če vas kdaj zalotijo pri nameščanju nedovoljenega programja, ste pečeni.

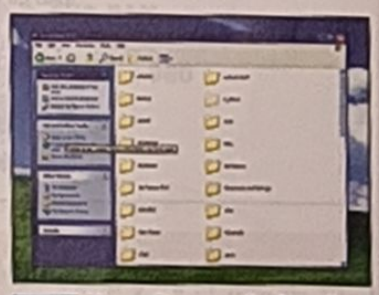
Ali ne bi bilo krasno, če bi lahko svoj najljubši program za klepet uporabljali na katerem koli omreženem računalniku z Windows in celo brez vednosti Hitlerjev z administratorskimi privilegiji? To je seveda čisto izvedljivo, zahvaljujoč Dennyju Daughertyju in dejstvu, da *Trillian* za delovanje ne potrebuje vnosov v registru. Sicer nimamo pojma, kdo je Denny, a smo veseli, da se je spomnil nečesa tako uporabnega – tudi če vam je dovoljeno nameščati programe, vam bo ta majhen popravek prihranil čas, potreben za snemanje in nastavljanje *Trillian* na vsakem PC-ju, ki ga uporabljate. Le sledite napotkom spodaj in oddeskajte na **www.trilliananywhere.com**, kjer boste našli več informacij o tem človekoljubnem osebku.

PCF

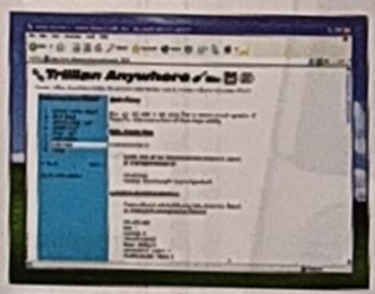
>>KJER KOLI, KADAR KOLI

Bacardi vseh modov za *Trillian*.

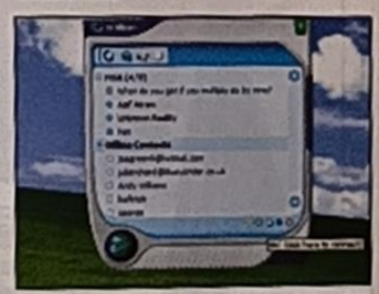
01 **Poiščite svoj uporabniški profil. Če niste drugače določili, ga boste našli v C:\Documents and Settings\<XP Račun>\Trillian\User Settings\<vaše uporabniško ime>.**



02 **Ustvarite nov direktorij: c:\temptrill\users\default. Kopirajte vse datoteke iz vašega profila v *Trillian* v novo mapo. Podmap ni potrebno kopirati, le datoteke.**



03 **Pojdite na www.trilliananywhere.com/wizard-7.html. Tu je prikazano, kako ustvariti in urediti datoteke Trillian.ini, ki so potrebne za ustvarjanje prenosne različice *Trillian*.**



04 **Zaženite C:\temptrill\trillian.exe in preverite, če se *Trillian* odpre in pravilno poveže na vse vaše račune. Če je vse v redu, skopirajte vsebino mape C:\temptrill na izmenljiv medij.**

↘ DLANČNIKI PALM

RAČUNALNIK NA DLANI

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

Dlančniki postajajo vedno bolj priljubljena, predvsem pa uporabna orodja. V seriji vodičev vam bomo pokazali, kako jih uporabljati.

24-KARATNI TRIK

>>PRESNETI GRAFITI!

PISANJE V Palmove dlančnike je besedilo mogoče vnašati na več načinov – preko zunanje tipkovnice, ki jo je seveda potrebno dokupiti, preko zaslonske tipkovnice ali s pomočjo sistema Graffiti, kjer dlančnik preprosto prepozna znake, ki jih pišete v poseben del zaslona. Vseh fines sistema Graffiti se je seveda potrebno privaditi, zato je dostop do pregledniice z znaki na Palmovih dlančnikih povsem enostaven – če se znajdete v zagati, le potegnite s peresom diagonalno preko zaslona dlančnika.

Ali razmišljate o nakupu dlančnika? In zakaj še ne? Pravite, da ne veste, zakaj bi ga uporabili? In trdite, da se vam zdi uporaba dlančnika kompliciran? In zakaj tega prej niste povedali? No, v takšnih situacijah *PCFormat* hiti na pomoč.

Čemu dlančnik?

Prve, dlančnikom podobne naprave, so znale shraniti cel kup naslovov in telefonskih številk vaših prijateljev in so bile klasične igračke za vse s preveč denarja. Danes ponujajo dlančniki več procesorske moči kot računalniki pred desetimi leti, zato je verjetno jasno, da ponujajo vsaj toliko možnosti uporabe.

Še vedno je seveda vanj mogoče shraniti goro osebnih podatkov o vseh vaših prijateljih, znancih, poslovnih partnerjih in, če vam je kaj do tega, tudi o popolnih neznancih. Poleg tega pa je na dlančnikih mogoče brati knjige, izdelovati, oblikovati in upravljati z dokumenti in preglednicami, upravljati s predstavitvami, deskati po internetu, brati in pošiljati elektronsko pošto, ustvarjati zapiske, predvajati multimedijske datoteke, igrati igre... samo trenutek, da zajamemo sapo... tiskati najrazličnejše dokumente, upravljati z denarjem in pošiljati sporočila SMS, brez opomnika in budilke pa tako ali tako ne gre. In vse to je mogoče početi brez ene same strojne ali programske nadgradnje.

Ko potrebujete še več

Najboljši nakup seveda predstavljajo dlančniki, ki že privzeto ponujajo čim več, a so seveda temu primerno dragi. Zato se splača razmisliti o dlančniku, ki ga je z najrazličnejšimi dodatki mogoče "predelati" v bolj zmogljivo napravo, stroške si lahko časovno bolje razporedite, konec koncev pa ne plačujete za možnosti, ki jih ne morete ali ne nameravate uporabljati. Različne dodatke in razširitve za dlančnike vam bomo seveda predstavili, a bo verjetno bolje, če se za začetek osredotočimo na čiste osnove in vam en primerek dlančniške zverinice najprej predstavimo. Za referenco bo služil Palmov Tungsten T3, je pa uporaba dlančnikov Palm z manjšimi odstopanji pri vseh enaka.

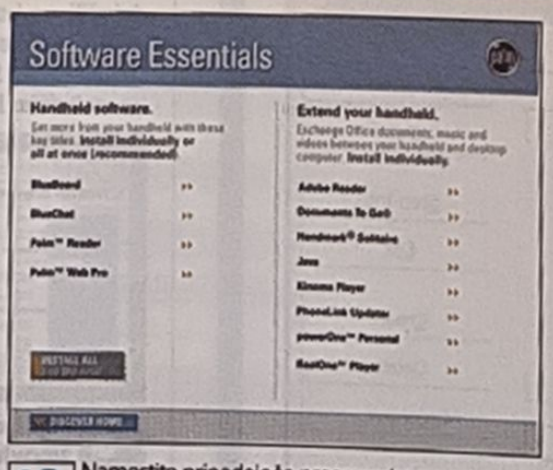
Dlančnik je lahko mogočno orodje, če le znate izkoristiti vse njegove zmogljivosti.

Čisto vseh podrobnosti o uporabi dlančnika vam preprosto ne moremo pokazati, saj se vedno najde kakšna možnost, ki se je ne bi niti v sanjah domislili. In če smo čisto iskreni, pri tem računamo tudi na vas, da nam boste pokazali kaj novega ali zabavnega, kar je z dlančniki mogoče početi. Zato vas tudi pozivamo, da nam pišete na **pisma@pcformatslo.net** ali se med deskanjem po spletu ustavite na našem forumu na **www.pcformatslo.net/forum** in tam pustite kakšen drobec svoje izkušnje z dlančniki.

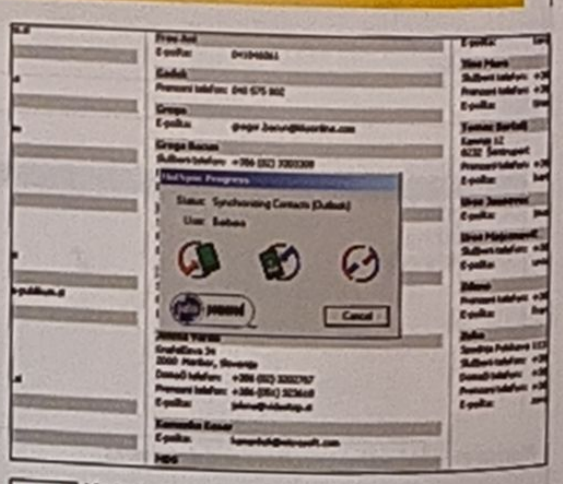
PCF

>> ŠKATLA SE ODPRE... Kaj torej storiti, ko privlečete domov nekaj takšnega?

01 Ne opirajte se na Murphyja in preberite navodila, še preden vse odpove. Najbolj si zapomnite, koliko časa je napravo potrebno polniti pred začetkom uporabe in dlančnik lepo zadegajte na polnilec.



02 Namestite pripadajočo programsko opremo in jo po možnosti nadgradite. Za dlančnike Palm se odpravite na **www.palmone.com/us/support/downloads** in snemite morebitne popravke.



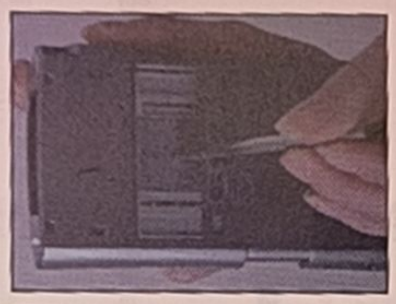
03 Ko je baterija v dlančniku lepo sita in ste namestili vso potrebno programsko opremo, nastopi najtežji del naloge – pritisniti je potrebno na tipko za sinhronizacijo in počakati celo minuto!

>>KO SE ZALOMI

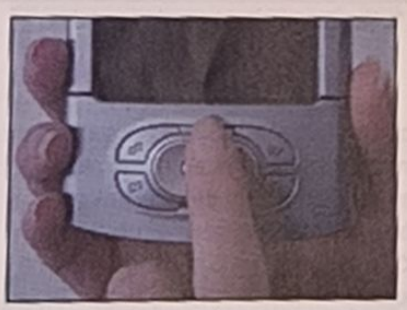
Kaj storiti, ko Palmov dlančnik odpove sodelovanje

Ker je eksperimentiranje nujna sestavina uporabe vsakega tehničnega pripomočka, se lahko kaj hitro zgodi, da namestite kak program, ki ga dlančnik ne bo prebavil ali pa se zgodi kaj podobno neprijetnega. V takšnih primerih lahko dlančnik vržete ob tla, v straniščno školjko ali pralni stroj, a našteto verjetno ne bo pomagalo. Boljša (in predvsem lažja) rešitev pa je, da obnovite tovarniške nastavitve dlančnika...

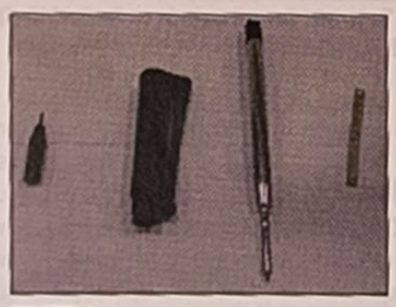
01 Nedelujoč dlančnik Palm primite v roko in na hrbtni strani poiščite majhno luknjico, ob kateri je napis RESET. Konico pisala dlačnika potisnite v to luknjico.



02 Pisalo držite v luknjici, pritisnite tipko za vklop in jo držite. Po približno treh sekundah izvlecite pisalo iz luknjice RESET.



03 Ko se prične dlančnik zaganjati, spustite tipko za vklop. Ko se na zaslonu pojavi vprašanje **Erase all data**? Pritisnite večsmerni gumb navzgor in to je vse.



04 Določeni dlačniki Palm imajo prevelika pisala, da bi jih lahko uporabili za vzpostavljanje tovarniških nastavitev. Če je vaš dlančnik tudi tak, lahko uporabite pisarniško sponko ali podoben predmet.

HITACHI
Inspire the Next

LUKVEL

AKCIJA!
dodatna žarnica

HITACHI LCD PROJEKTOR
CP-S318 / CP-X328

**SVGA / XGA ločljivosti,
2000 ANSI lumnov, 2,7kg
navpično in vodoravno
popravljanje trapeza,
žarnica 4000 ur**

NOVO!

DVD KAMKODER
DZ-MV380E

**DVD-R, DVD-RAM
CCD 1,1M
ločljivost 1280 x 960
USB 2.0
SD spominska
kartica**

PLAZMA TV
32PD3000 / 42PD3000

**plazma televizor
visoke ločljivosti
z zvočniki in
multimedija
box-om**

Pooblaščeni partnerji: Anni d.o.o., Big Bang, Boffex d.o.o., Castel Computers d.o.o., Kros d.o.o., LCD Medium d.o.o., Rolan d.o.o.

Šmartinska 130, 1000 Ljubljana
tel: 01 5414445, faks: 01 5401964
e-mail: lukvel@lukvel.si, www.lukvel.si

↘ TURBOCAD 7

UMETNOST OBLIKOVANJA

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 60 MINUT

PRVI DEL

Ste eden tistih, ki ne znajo risati, čutite pa željo po tem, da bi nekaj ustvarili? Vstavite naš CD v enoto in se pripravite.

NA DISKU

24-KARATNI TRIK

>>POMOČ

KAJ ZA... Nimate predznanja iz tehničnega risanja? Ne ločite tehničnega načrta od potniškega letala 737? Na srečo je na internetu na voljo kar nekaj pomoči za *TurboCAD*. Najprej obiščite domačo spletno stran **www.turbocad.com** (iz njo se lahko povežete tudi neposredno iz programa s klikom na jeziček **Internet**). Odpravite se na **www.turbocad.com/support/faqs/screencam.htm**, kjer si oglejte pisano množico video vodičev. In ne, nobenega ušivega priročnika ne potrebujete.

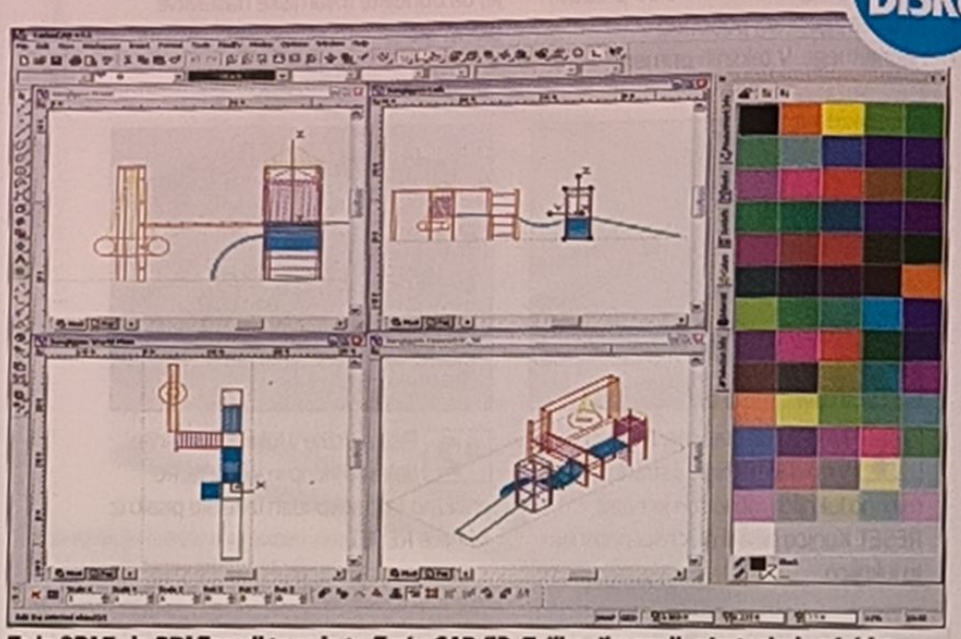
Programi CAD (computer-aided design)? Običajno so za povprečnega uporabnika računalnika zanimivi toliko kot obisk *PCFormatovega* uredništva dan po zaključku revije. Večina jih je povezana s težko razumljivimi izrazi in grozljivimi termini, ki bi odvrnili še tako pogumnega arhitekta, izgledajo pa najbrž tako zanimivo, kakor *Jet Set Willy* v 21. stoletju.

Risanje ni bavbav

No, če pa se boste *TurboCAD*-u kljub vsemu odločili dati priložnost, boste verjetno prijetno presenečeni. Program je poln najrazličnejših funkcij in možnosti, s katerimi lahko ustvarite tako 2D, kot 3D risbe, ki so za nameček še izredno natančne – če želite, lahko brez pretiranega truda oblikujete novo arhitekturno čudo sveta.

Vsa umetnost *TurboCAD*-a je v preprostem risanju črt, ki jih nato povezujete z drugimi črtami in v nekaterih primerih s krivuljami. Seveda pa je celoten proces veliko enostavnejši, kot če bi se risanja lotili s svinčnikom in papirjem.

V najkrajšem času lahko ustvarite enojne ali dvojne črte, kroge, loke, krivulje in razne objekte. Vaše stvaritve si lahko ogledate iz katere koli strani ali iz vseh strani hkrati, za boljši pregled pa tudi v 3D. S programom lahko urejate, pripravite, narežete in okrasite različne dobrote. Dodate lahko tudi 3D objekte, osvetlitev in teksture in na koncu celotno umetnino prikažete kot renderirano sliko.



To je 2D! To je 3D! Zaradi tega je to *TurboCAD 5D*. Toliko dimenzij, s katerimi se lahko poigrate!

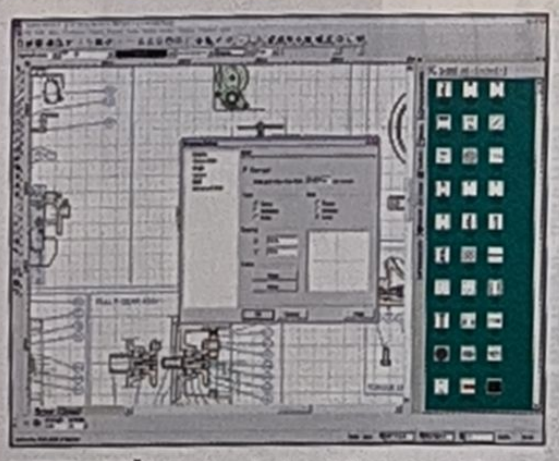
Spet načrti

TurboCAD je primeren za tehnične risbe, kot so načrti, osnutki in oblikovanje raznih izdelkov – nikakor pa ni omejen le na to. Uporabljate ga lahko kot paket za vektorske ilustracije, z njim lahko ustvarite logotipe in skice ali pa na hitro pripravite posnetek svoje sobe in v njej prerazporedite pohištvo.

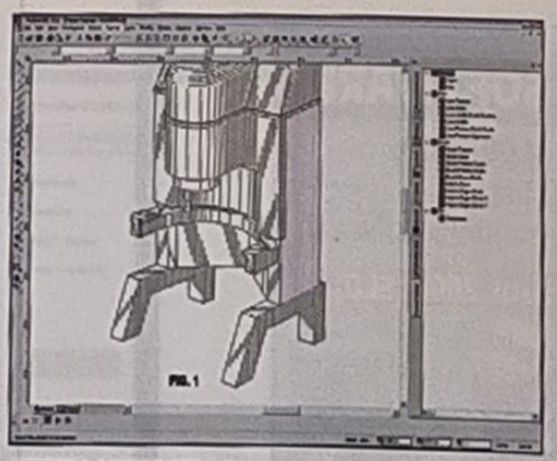
Program ponuja resnično veliko možnosti, veliko več pa jih boste spoznali pri sami uporabi. Preverite pomoč v spletu (glej okvirček z nasvetom), preučite priložene vzorčne ilustracije in razumeli boste veliko več. Za zdaj vam bomo pokazali nekaj bolj uporabnih možnosti in vam predstavili, kako ustvarite 3D sceno. To vam naj služi kot uvod v osnove tega mogočnega paketa, naslednji mesec pa vam bomo predstavili še več oblikovalskih radosti.

PCF

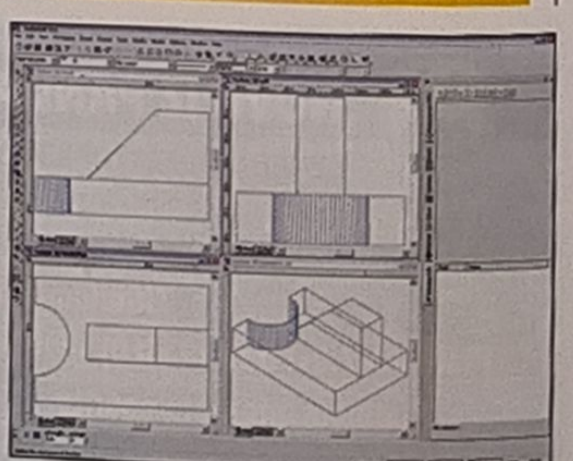
>> NAUČITE SE DELA S ČRTAMI Tri bližnjice do uspeha



01 MREŽA Mrežo prikažite s klikom na gumb v orodni vrstici. Z desnim gumbom kliknite gumb v orodni vrstici in določite razmike med črtami ter vključite posnetek z izbiro **Modes→Snaps**.



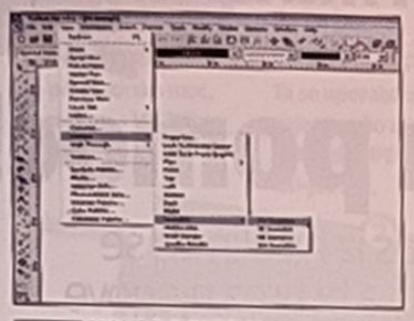
02 LASTNOSTI S Format Painter prekopirajte lastnosti nekega objekta v drugega. Izberite **Format→Format Painter**, kliknite izvorni objekt in nato cilj, kamor boste kopirali parametre.



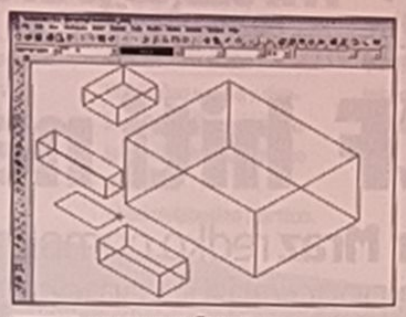
03 PREKANJEN NAČRT Nemogoče je zgraditi 3D objekt iz enega samega pogleda, zato uporabite **Window→Open Layout Template...** ter naložite in si oglejte nastavitve – kot so tloris, pogled iz desne strani, pogled od spredaj in izometrični pogled.

>>GREMO SE 3D

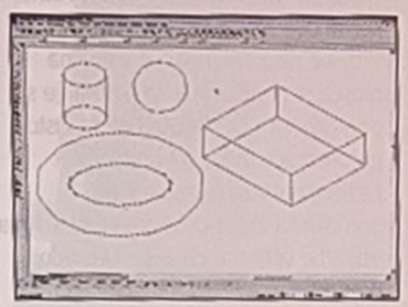
Nekaj osnovnih korakov z *TurboCAD-om*...



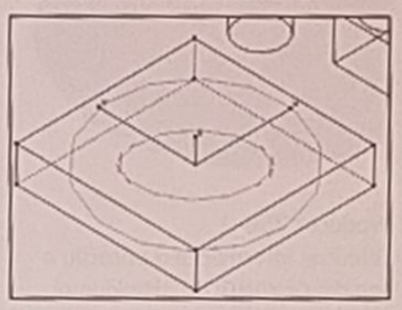
01 NOVI POGLED Ko začnete ustvarjati risbo, morate najprej nastaviti izometrični (3D) pogled. Pojdite na **View➡Camera➡Isometric** in izberite eno izmed možnosti: **SW, SE, NE, NW.**



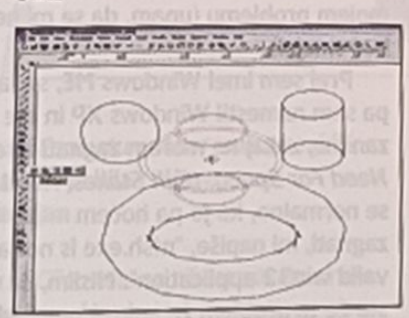
02 PAMETNE ŠKATLE Izberite **Insert➡3D** Object in narišite škatlo. Ko kliknete in povlečete z miško, boste najprej zagledali pravokotno osnovo. Kliknite še enkrat in premaknite kazalec, da škatli določite višino.



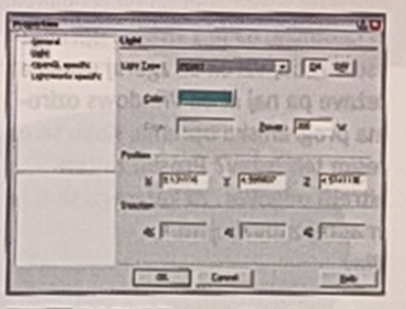
03 ŠE NAPREJ Na razpolago imate številne druge objekte, vsi pa so ustvarjeni po enakem principu: enkrat kliknete, da določite eno dimenzijo, drugič da določite naslednjo. Nekateri na tej stopnji še ne bodo izgledali zelo 3D...



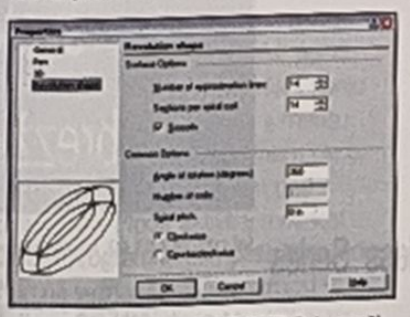
04 RAZMERJA Kliknite na kateri koli objekt, da prikažete njegove osi. Vse, kar morate storiti, je da kliknete in povlečete rob, ter tako določite mere v tisti smeri, uporabite označevalce X, Y in Z, da objekt zavrtite, in središčno točko za premikanje.



05 OSVETLITEV Izberite eno izmed osvetlitev iz menija gumbov na levi – "point light" je dobra izbira. Izberite jo ponovno in videli boste vizualni prikaz tega, kako se bo luč razpršila.



06 BARVE Tip osvetlitve, barvo in jasnost lahko spremenite z dvojnim klikom na te kategorije. V bistvu na enak način spreminjate lastnosti katerega koli objekta, čeprav se parametri med sabo razlikujejo.



07 ZGLADITE ROBOVE Priporočljivo je, da spremenite lastnosti 3D objektov tako, da bodo po renderiranju delovali gladko. To možnost lahko najdete v zadnji kategoriji lastnosti, skupaj z mnogimi drugimi.

08 OGLEJTE SI Končno izberite **View➡Camera➡Draft Render** (ali **Quality**, če vam je ljubše) in si oglejte svojo mojstrovino. Kamero lahko premikate interaktivno v vse smeri, tako da kliknete in povlečete.

↘ STITCHER

FOTO PANORAME

Panoramske fotografije vsakič navdušijo, a pomočjo *Stitcherja* pa lahko izdelate celo interaktivne različice v QuickTimu.

Edino specialistično orodje, ki ga potrebujete za ustvarjanje panoramskih fotografij, je stojalo – vse ostalo je stvar tehnike fotografiranja. Uporabite lahko kateri koli digitalni fotoaparat, ki omogoča nastavljanje istega zaklopnega časa za serijo fotografij. *Stitcher* zna pravilno razpostaviti prekrivajoče se dele slik, izenačevanje različno osvetljenih fotografij pa je bolj zahtevno početje. Stojalo potrebujete zato, da bodo vse fotografije na isti višini – še tako malenkostno nagibanje, do katerega pride, če držite fotoaparat v roki, lahko pokvari celotno panoramo.

Najprej poskrbite, da bo stojalo poravnano in da fotoaparata ne bo mogoče nagibati, a poskrbite, da ga bo mogoče obračati. Obračajte fotoaparat in si najprej oglejte pokrajino, ki jo nameravate slikati in posnemite serijo fotografij, ki se prekrivajo za približno eno tretjino slike. Ko so slike posnete, je čas, da jih sestavite...

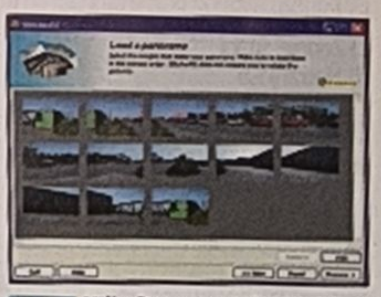
Obstajata dve različici RealVizovega *Stitcherja: Stitcher EZ* (izgovori se "i-zi") in polna različica *Stitcher 3.5*. Pravilno sklepate, če menite, da je *Stitcher EZ* poenostavljena različica programa in tista, ki jo uporabljamo, zato jo lahko snamete z naše spletne strani na **www.pcformatslo.net**. Kot lahko vidite, je potrebno le posneti primerne fotografije, jih dodati v pravem zaporedju in program bo opravil ostalo. *Stotcher 3.5* ponuja naprednejše možnosti. Omogoča spreminjanje zaporedja slik, poravnave in perspektive panorame in še več. Za dodatne informacije si oglejte stran **www.realviz.com**.

PCF

>>BREZŠIVNO

Spremenite fotografije v panorame.

01 ***Stitcher EZ*** **ni namenjen le ustvarjanju panoram. Ustvarjate lahko tudi mozaike iz fotografij in sestavite dele skeniranih fotografij, ki so prevelike za vaš skener.**



02 Kliknite na gumb za ustvarjanje standardne panorame, kar vas bo popeljalo na naslednjo stopnjo, kjer je potrebno naložiti slike – poskrbite, da bodo v pravem zaporedju.

03 V celotni različici programa lahko ročno sestavite panoramo, ***Stitcher EZ*** **pa jih sam sestavi in zabriše šive. Ta proces lahko traja nekaj časa.**

04 Rezultat je vreden, da počakate nanj – ***Stitcher EZ*** **delo opravi odlično. Vaše panorame lahko nato izvozite v standardnih formatih slik ali kot interaktivno vsebino QuickTime.**

Mraz vse ve

Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

Hitri kviz

Ali ste pametni kot Gregor?

Malo si osvežite spomin na stvari, ki jih preprosto morate vedeti.

1 **Kakšna je razlika med FireWire in IEEE1392?**
a) 40Mb/s
b) Je ni
c) Napišeta se drugače
d) Tožba

2 **Koliko slik v sekundi je "dovolj"?**
a) 25
b) 60
c) Več kot na prijateljevem PC-ju
d) Pasjansa čisto lepo teče pri desetih

3 **Koliko amperov statične energije ustvarite s hojo po sintetični preprogi?**
a) 5
b) 13
c) 40
d) Nič amper je merska enota za trenuten tok

4 **Katerega dela trdega diska se nikoli ne smete dotakniti?**
a) Priključnega kabla
b) Sprednje strani
c) Zadnje strani
d) Notranjosti

Odgovori se skrivajo na strani 123.

GREGOR MRAZ

PCF hiti na pomoč!

Gregor Mraz redko pomoli nos iz hiše in se še redkeje pogovarja s komer koli, a bi brez njegove pomoči vesolje verjetno kar implodiralo.

Pomnilnik

Težave z računalnikom

Pred kratkim sem kupil nov računalnik (konfiguracija: osnovna plošča FIC VIA KT 400A Pro/AN-19, procesor AMD Athlon XP 2400+, pomnilnik 512Mb PC3200 PQI DDR, grafična kartica GeForce FX 5200 128 Mb proizvajalca Point of View...) na katerega sem naložil Windows XP Professional in popravek SP1. Moja težava je v tem, da če želim igrati katero koli igro z zahtevno grafiko, slika začne utripati in je popačena, včasih zamrzne tudi cel računalnik. Pri delu v okolju Windows (Word ipd.) ni težav z grafiko, vendar se računalnik po določenem času sam ponovno zažene, nakar se sistem obnovi in mi javi dnevnik te napake:
Podpis napake:
BCCode : d1 BCP1 : 0000000C BCP2 : 00000002 BCP3 : 00000001 BCP4 : F81F597E OSVer : 5_1_2600 SP : 0_0
Product : 256_1
Tehnične informacije o poročilu o napaki: C:\WINDOWS\Minidump\Mini102303-02.dmp C:\DOCUME~1\BLAŽ\LOCALS~1\Temp\WER2.tmp.dir00\sysdata.xml
Naložil sem že najnovejše gonilnike, pregledal disk s protivirusnim programom, formatiral disk in ponovno naložil Windows, računalnik sem peljal na servis, kjer so ga pregledali in ugotovili, da je s strojno opremo vse v redu, vzrok za zgoraj naštete težave pa naj bi bil Windows oziroma programska oprema. Kako se naj rešim teh težav? Prosim za čim hitrejši odgovor, za katerega se ti že vnaprej zahvaljujem.
Blaž

KratekNasvet
Če želite hitro dostopati do vaših trdih diskov in drugih pogonov, povlecite ikon *My Computer* na rob zaslona in pojavila se bo nova orodna vrstica.

Človek obrača, Gregor obrne, pravijo, kajne? Vzrok za tvoje težave je najverjetneje pomnilnik – pa ne zato, ker bi bilo z njim kar koli narobe, temveč zato, ker dotična osnovna plošča ni certificirana za delovanje s pomnilnikom DDR400. Gre za čisto preprost združljivostni problem, katerega rešitev je zamenjava pomnilnika ali pa osnovne plošče. Prva izbira bo verjetno cenejša. Naslednji prosim!

Stare igre

Kako igrati v WinXP?

Prosil bi, če mi lahko pomagaš pri mojem problemu (upam, da se mi ne boš smejal).

Prej sem imel Windows ME, sedaj pa sem namestil Windows XP in me zanima, zakaj ne morem zagnati igre *Need For Speed: High Stakes*. Naloži se normalno, ko jo pa hočem zagnati, mi napiše, "nfsh.exe is not a valid win32 application". Mislim, da ste že ta problem že enkrat omenjali

>>SOUND BLASTER LIVE!

Kako Creativova zvočna kartica proizvaja zvok?

1. EMU10K1

Zvočni procesor DSP ima procesorsko moč, primerljivo s 166MHz Pentiumom.

2. TAD

Vhod za MPEG avdio. Ta se uporablja za zajem avdio zapisa iz datotek MPEG, video CD-jev ipd.

3. PRIKLJUČEK ZA LIVE! DRIVE

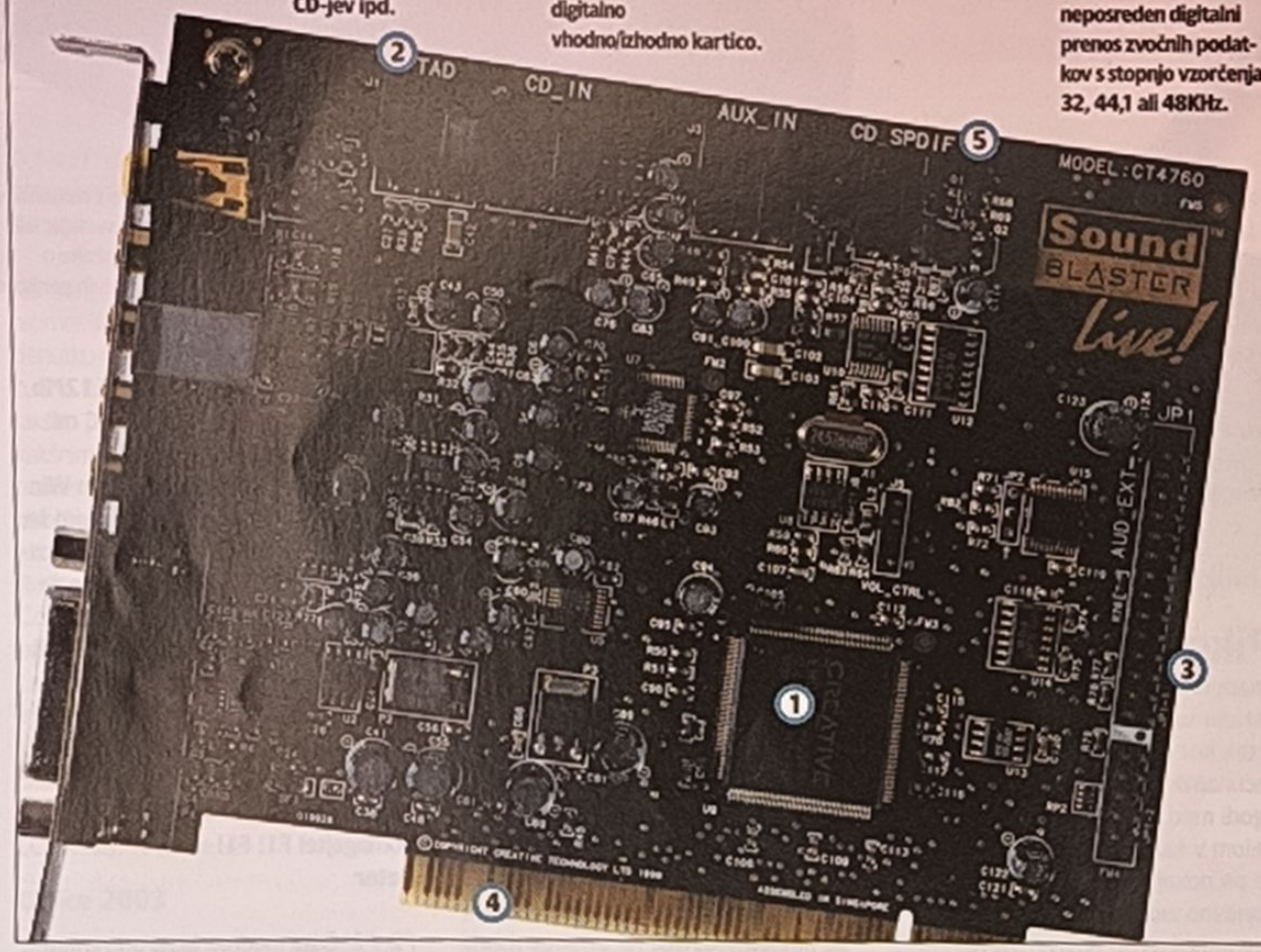
Priključno mesto z dvakrat 20 nožicami za eno to Live! Drive ali optično digitalno vhodno/izhodno kartico.

4. HITRO VODILO

Vodilo PCI zmanjšuje latenco in pospeši prenos podatkov.

5. CD_SPDIF

Digitalni avdio vhod, na katerega lahko priključite predvajalnike DVD, DAT ali minidisc za neposreden digitalni prenos zvočnih podatkov s stopnjo vzorčenja 32, 44,1 ali 48KHz.



v *PCFormatu* vendar sem pozabil, kakšna je bila rešitev.
Damjan

Pri *PCFormatu* se nikdar nikomur ne smejimo. No, vsaj jaz ne. Večinoma se ljudje iz nerazumljivih razlogov smejijo meni, kar pa ni tema te rubrike in se bom o zadevi pogovoril z mojo brhko psihologinjo. Tvoj problem pa leži v nerazumevanju Windows XP in starejših programov (kar četrti *Need For Speed* vsekakor je). A se rešitev za to težavo skriva kar v Windows. Na disku poišči težavno datoteko **nfsh.exe**, klikni nanjo z desnim gumbom miške in v meniju izberi **Properties**. V pogovornem oknu izberi jeziček **Compatibility** in pod **Compatibility Mode** aktiviraj možnost **Run this program in compatibility mode for:** in na seznamu izberi možnost **Windows 98 / Windows Me**. Klikni na **Apply** in nato na **OK** in zadeva bi morala delovati.

KratekNasvet

Urejevalnik registra lahko zaženete tudi preko bližnjice na namizju. Na znan način ustvarite bližnjico in ji pokažite pot do datoteke **regedit.exe** v mapi C:\Windows.

Samodejno zaganjanje

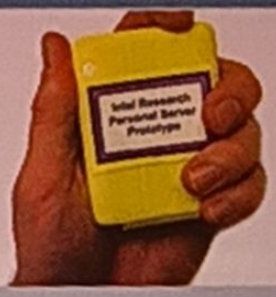
Sistem počne neumnosti

Imam eno vprašanje. Zakaj se mi ob igranju *Grand Prix 4*, pa tudi pri nekaterih drugih igrah računalnik sam ponovno zažene po nekaj minutah ali pa še prej. Sosed pravi, da zaradi pregrevanja grafične kartice, sam pa ne vem.
Rok

Težava pri spraševanju sosedov je v tem, da sosedom najverjetneje ni ime Gregor Mraz in ne posedujejo strašne modrosti in globokih izkušenj pravega guruja v reševanju računalniških težav. Tvoj problem je v načinu vožnje. Prehitra vožnja namreč zavozla niti procesov in tako računalnik neha pravilno delovati, saj prične narobe seštevati, rezultat tega pa je nezadostna iz matematike in nekaj krepkih po riti doma.

Ta odgovor ima svoj namen, da ne bo pomote. Kako, za božjo voljo, si predstavljate, da bom komur koli dal normalen odgovor na tako pomanjkljivo vprašanje? Računalnik se lahko namreč sam od sebe ponovno zaganja ali izklaplja iz tisoč in enega razloga. Lahko, da se pregreva celoten sistem, samo procesor ali samo grafična kartica. Mogoče je okvarjen sistemski pomnilnik ali pomnilnik na grafični kartici. Mogoče bo napajalnik kmalu izpustil dušo. Mogoče gre za programsko napako. Mogoče si se pa zameril računalniku in se več ne želi pogovarjati s teboj, ker bi si želel, da bi kdaj odigral še kaj drugega, razen *GP4*. Možnosti je ravno toliko, kolikor je pomanjkljivosti v vprašanju, možnih rešitev pa dvakrat več.

FAQ



Osebni strežnik

Zakaj bi potreboval lasten strežnik?
Ker gre za priročen način prenašanja podatkov, kamor koli greste.

Kot, na primer, notesnik?
No, to je res, a notesnik potrebuje lasten zaslon in tipkovnico, zaradi česar je precej težji, kot bi si želeli. Z osebnim strežnikom lahko preprosto prenašate podatke naokoli in delate na katerem koli namiznem ali prenosnem računalniku.

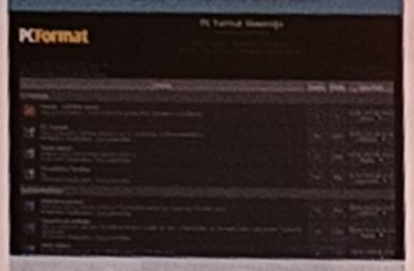
Kot, na primer, USB ključ?
To že, a je USB ključ namenjen samo hranjenju podatkov. Osebni strežnik in procesor, pomnilnik in spletni strežnik, zaradi česar lahko gostiteljev računalnik dejansko postane vaš PC, ko sedete predenj.

Kako se pa priključi?
Preko povezave Bluetooth. Osebni strežnik je manjši od dlančnika, prihodnje izvedbe pa bodo verjetno tako majhne, da jih bo mogoče vgraditi v mobilne telefone. Ko se boste s takim telefonom sprehodili mimo računalnika, ki podpira osebne strežnike, se bo na zaslonu pojavila posebna ikona. Če boste kliknili nanjo, se bo vaše navidezno namizje naložilo z osebnega strežnika, vključno z vsemi dokumenti in programi, ki so bili aktivirani, ko ste strežnik nazadnje uporabljali. Ko odidete, gredo podatki in namizje z vami.

A niso to le še ene mokre sanje kakšne razvojne skupine, ki že deset let ni videla sonca?
Še zdaleč ne. Zadevo namreč razvija Intel z uporabo mikro-arhitekture XScale. Trenutni prototipi tečejo pri 400MHz, njihova poraba pa ne dosega niti pol vata, kar zagotavlja več dni uporabe z eno samo baterijo. Ker za shranjevanje podatkov uporablja tehnologijo trdih diskov, se podatki ne izgubijo, če mu zmanjka energije, prav tako pa ni zastojev pri zapisovanju, kot jih pozna Flash RAM.

Kdaj lahko kupim kakšnega?
Verjetno že jeseni 2004, a se tehnologija ne bo resnično razmahnila, dokler podpora za osebne strežnike ne bo standardno vključena v Windows, da bodo računalniki lahko normalno delovali kot gostitelji.

POMOČ S FORUMA



www.pcformatslo.net/forum

...brezplačen web hosting pri katerem si lahko izbereš lastno domeno in ta nej bi bila ali .com, .si, .net, .org, .eu npr.:" www.mojastran.com" in po možnosti brez milijon pop-upov in podobnga sranja

longino

Take strani ne boš našel nikjer, ker zahtevaš preveč. Za to boš moral odšteti denarce, ker domen ne talajo kar tako. Če že ti jo samo skrajšajo, vmes pa bo še njihov ime domene npr. www.webhosting.tvojastran.com Pol pa se zna zataknit pri reklamah in popupih in prostoru ki ga nudijo.

Naš klan ma recimo pri www.afekt.net, pa imamo naslov btf.afekt.net, dražji paket pa nudi polno ime ala npr. www.borntofrag.net namesto njihovega imena domene (plus drugi goodies). Mal povprašaj kakšne pogoje majo.

RejZoR

Najbrž je bilo na to temo odprtih že veliko topicov oz. je to pisalo že v veliko pc revij, pa bi vendarle rad slišal vaše mnenje.

Kaj se bolj splača- nadgrajevati računalnik ali, recimo na 2 leta kupiti poponoma novega? Trenuto "vozim" oz. bolje rečeno stojim v koloni na 750 Mhz amd duronu, geforce 2 32 Mb 400 MX, 128 RAM, ena leva (mislim da od VIA) matična.

V bistvu mi nobena novejša igrica ne dela, kar je logično, tako da mi prosim priporočajte ali naj počakam do božiča ko bom najbrž že zamenal računalo ali naj sedaj zamenam že procesor ali grafično...(do kakih 40-50k bi šlo) Naj še povem da rabim comp večinoma za igranje iger.

hvala.

nekgdo

ce bi rad ze zdaj kaj igral potem kupi kaksenga radeona 9600pro tako da bos lahko vsaj zacel igrat duron 750 ima pa dobr oc potencial tudi z bednimi coolerji tako da bi ga lahko tudi do 1100 spravil. Ce mas via cipovje na plati potem to narest ne bo problem.

Thanatos

Imate težave s tiskalnikom? Gregor vam svetuje, da pošteno razmislite o namestitvi novih gonilnikov.

KratekNasvet

Za hitro pošiljanje e-pošte izberite Start > Run in v vnosno polje vpišite mailto:imeže-naslov in odprlo se bo novo e-sporočilo z že vnesenim e-naslovom prejemnika.

Grafika

Pike in črte

Imam težave s popačenjem slike (na ekranu se pojavijo pike, različne črte), kot pa da to ni dovolj, računalnik še zablokira. Vse to se zgodi med igranjem iger in tudi med delom v kakšnem programu, včasih že po nekaj minutah. Ko računalnik ponovno zaženem, se včasih noče zagnati ali pa se težave znova pojavijo ob prihodu v Windows.

Imam procesor P4 2,4GHz 800MHz FSB, osnovna ploščo MSI Neo 2 FIS2R (BIOS 1.7), grafično kartico Inno GeForce FX 5900 (gonilniki 4.5.2.3), pomnilnik 512Mb DDR400, zvočna na osnovni plošči, monitor Nokia 447Xi, Windows XP Professional SP1 slovensko različico. Nič ni navito! Zmanjšati sem poskusil tudi frekvenco delovanja grafične kartice, naložil nove gonilnike (52.16 - ti so stvar le poslabšali) in formatiral disk, a se nič ni spremenilo. Pred nekaj časa mi je vse še normalno delovalo.

Žiga

Hudič je, če si človek omisli tako impresiven sistem, ki potem ne deluje. Žal ti pri reševanju tega problema ne morem pomagati. Stavil bi, da je težava v okvarjeni grafični kartici, ki jo bo potrebno zamenjati. Če lahko delovanje sistema sam preizkusiš z drugo grafično kartico, potem kar, da se prepričaš, drugače pa naj bo prva naslednja postaja servis oziroma trgovina, v kateri si kartico kupil.

Vodilo AGP

Kako do 8x?

Zdravo Gregor, imam en velik problem, ki ga nikakor ne znam rešiti. Imam AMD 2500+,768 pomnilnika DDR333,120Gb disk Seagate, osnovno ploščo Asus A7N8X-X in grafično kartico ATI Radeon 9500 s 128Mb pomnilnika. Pri vsem naštetem nikakor ne morem usposbiti grafične kartice, da bi izkoriščala 8xAGP in Fast Write. Pregledal sem vse, od nastavitev v BIOS-u, gonilnika za grafično, DirectX in nastavitve grafične kartice, pa nič ni pomagalo. Prosim za pomoč, NUJNO!

Aldo

Rešitev tvojega problema je pa sicer precej enostavna, a tudi precej zamudna in žal (da bo res delovalo) zahteva ponovno namestitev Windows. Ko bo sistem nameščen, je potrebno, še pred namestitvijo katerega koli gonilnika, namestiti gonilnike za nabor nForce, nato DirectX in šele nato gonilnike za grafično kartico in zadeva bi morala delovati kot navita.

P.S.: Da ne bo pomote – zaporedje nameščanja je strahotno pomembno! Problem je namreč v trmastih ATI-jevih gonilnikih, ki to zahtevajo. Ko zadeva deluje, sicer deluje odlično, če zamočite zaporedje, pa je vse skupaj bolj majave sorte.

Nedelujoč sistem

Kako zagnati?

Najprej bom pohvalil revijo ki je res super, pišem pa ti zato, ker imam težavo. Doma imam dva računalnika, eden je 800 MHz Celeron, ta drugi je pa AMD Athlon XP 2800+, osnovna plošča je Abit NF7-S, grafična His ATI Radeon 9500 128Mb RAM, 512Mb pomnilnika. In prav ta drugi PC mi dela težave. Na disku (Seagate Barracuda 80Gb) imam naložen Win XP. Računalnik mi je pred kratkim še delal, potem pa so se, neko jutro, ko sem ga prižgal, ventilatorji, lučke za disk in delovanje prižgali samo za sekundo in se takoj ugasnili. Preveril sem že, če je kje kakšen kratek stik, a nisem našel ničesar. Računalnik tudi nikoli ni bil navit in večer pred tistim jutrom sem še brez problema lahko igral GTA Vice City. Prosim, pomagajte! F1! F1!

Peter

F2, F2! Edini modrec, ki ga priznavam kot sebi enakega, je legendarni Murphy, ki pravi, da električne naprave delujejo bolje, če so priključene v električno omrežje. Zamenjaj varovalko v napajalniku ali, še bolje, cel napajalnik. In, prosim, prosim, prosim, omisli si pošten, vsaj 400W napajalnik, da bo imel računalnik dovolj energije.

Tipkovnica

Veeeeelike črke

Jaz imam pa en hudo čuden problem kar naenkrat s tipko Caps Lock ne morem več izklopiti velikih črk. Vklopim jih lahko, če pa želim spet pisati z malimi črkami, pa moram pritisniti tipko Shift. Najprej sem pomislil na virus, a sem disk podrobno pregledal z več protivirusnimi programi (tudi preko interneta), pa niti eden ni našel ničesar. Edina rešitev, ki se je še spomnim, je ponovna namestitev Windows, do tega mi pa ni. Uporabljam Windows XP Professional, tipkovnica pa je čisto običajna, ki sem jo dobil ob nakupu računalnika

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net

Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

Ugodno

Monitor Samsung SM753S **29.950 SIT**
Monitor Samsung SM753DFX Dyna flat: **31.190 SIT**
Router adsl/cabel 4xutp,1xwan **14.830 SIT**
Switch 10/100 5 portni **5.580 SIT**
Mercury digitalni fotoapatat 3mio pixlov, 16mb flash vgrajen,sd flash kartica

in zanjo nisem nameščal posebne programske opreme.
Roman

Kar brez strahu, računalnik ni okužen z ničimer. Verjetno se ti je v nekem trenutku malce ponesrečilo in si pritisnil čudno kombinacijo tipk, ki so aktivirale takšno početje, ali pa si se igral s kakšnimi nastavitvami oziroma si namestil kakšen programček za izboljševanje delovanja sistema, kjer si aktiviral ali deaktiviral napačno možnost. Rešitev je čisto enostavna pojdi v Control Panel in dvokliknI na Regional and Language Options. Na jezičku Languages v okvirčku Text services and input languages klikni na gumb Details. V Preferences klikni na gumb Key Settings in v okvirčku To turn off Caps Lock izberi možnost Press the CAPS LOCK key. To je vse.

Office 2003

Pisarniške težave

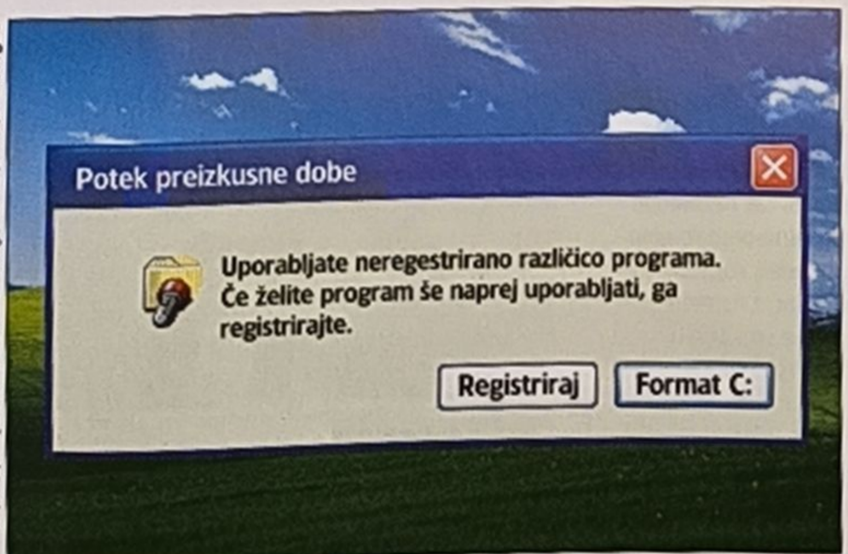
JGregor, pomagaj! Namestil sem Office 2003 in sedaj ne morem odpreti nobenega dokumenta za Word, Excel, Access, PowerPoint ali Publisher. Edini program, ki pravilno deluje, je Outlook. Če želim odpreti kakšno datoteko za te programe, se odprejo obvestila o napakah. Word mi javi, da datoteka ni na voljo, Excelove datoteke ne morem odpreti, ker menda protivirusni program pravi, da so težave z datoteko (odstranil sem protivirusni program, pa mi Excel še vedno javlja isto napako), v Accessu se ne pojavi nobeno obvestilo o napaki, se pa datoteka sploh ne odpre, PowerPoint pravi, da datoteke ne more prebrati, Publisher pa, da datoteke ne najde ali da je ne more odpreti. Do sedaj sem naredil že naslednje:
- Zagnal orodje Repair za Office 2003.
- Odstranil sem Office 2003 in ponovno poskusil namestiti Office XP
- pojavilo se je obvestilo o napaki Windows Installer Error.
- Ponovno sem namestil Office 2003 in zagnal Office Update. Pojavilo se je obvestilo o napaki "Unable to check updates on this computer!".
- Odstranil sem Office 2003 in ga ponovno namestil na drug pogon.
- Odstranil sem Symantec Corporate Antivirus Software.
Nobena od omenjenih rešitev ni delovala. Kaj mi je storiti?
Luka

Videti je, da za zaščito pred virusi uporabljaš Norton Antivirus, ki je vzrok tvojih težav. Problematična je možnost "Office Plug-in", ki se ni deaktiviral, ko si odstranil NAV. Stvar lahko rešiš tako, da ponovno namestiš NAV in deaktiviraš to možnost ali pa poiščeš datoteko "officeav.dll" in jo odstraniš z uporabo regsvr32 in stikala /u.

KratekNasvet

Če želite namizje očistiti odvečnih ikon, z desnim gumbom kliknite na namizje in izberite Arrange Icons by > Run Desktop Cleanup Wizard.

Samo zato, ker ne morete gledati tujih filmov na vašem predvajalniku DVD, še ne pomeni, da vaših filmov ne morete gledati na tujih predvajalnikih.



KRITIČNA NAPAKA

PLEXTOR

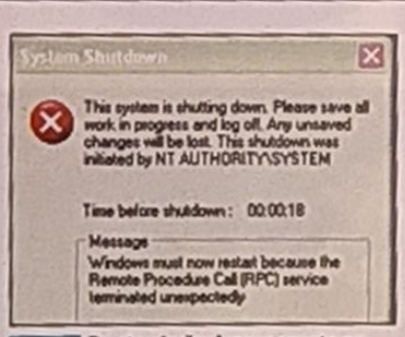
DVD +/- R/RW ZAPISOVALNIKA:
PX-708A in PX-708UF

> zapisovanje: DVD+R: 8x / DVD-R: 4x / CD-R: 40x
> prepisovanje: DVD+RW: 4x / DVD-RW: 2x / CD-RW: 24x
> branje: DVD-ROM: 12x / CD-ROM: 40x
> vmesnik: PX-708A (interni): EIDE (atapi)
PX-708UF (eksterni): USB 2.0 in FireWire
> Podprte tehnologije: Burn-Proof, PoweRec, VariRec, Lossless Linking, Zero Link
2 LETI GARANCIJE!

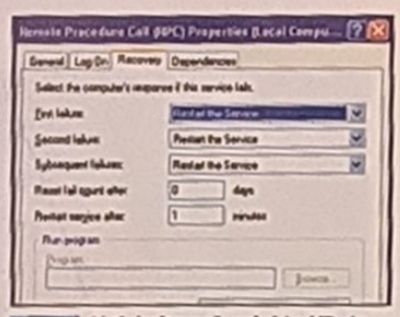
PC H.AND COMPUTERS
Pooblaščeni uvoznik in distributer:
PC H.AND d.o.o. - Brezovce 10 - Ind. cona Trzin - tel.: 01/ 530 08 00 - www.pchand.si - info@pchand.si

>>RAZSTRELITE RAZSTRELJEVALCA

Ste se okužili z nadležnim MSBlastom? Razglistite se brez obiska pri veterinarju.

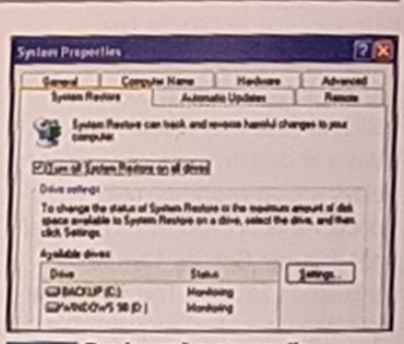


01 **Da ste okuženi, prepoznate po sporočilu o napaki "NT AUTHORITY\SYSTEM". To se zgodi samo, kadar ste priključeni na internet in gre za lažno obvestilo, ki je del neprijetnosti, ki jih povzroča MSBlast. Ta črv lahko okuži sisteme XP, 2000 in NT, ki nimajo nameščenih popravkov. Uporabniki Win 9x so imuni nanj.**



02 **Aktivirajte požarni zid v XP, da boste priključeni toliko časa, kolikor traja snemanje popravka. V Win 2000 kliknite Start > Run > SERVICES.MSC /S. Z desnim gumbom kliknite na Remote Procedure Call (RPC) in kliknite na Properties > Recovery. First, Second in Subsequent Failures morajo biti nastavljene na Restart the Service.**

03 **Snemite popravek z www.microsoft.com. S tem boste preprečili ponovno okužbo, ne boste pa odstranili črva iz sistema. Za to boste potrebovali posebno orodje, ki ga boste našli na http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.blaster.worm.removal.tool.html.**



04 **Preden zaženete orodje, uporabniki XP obvezno izklopite System Restore, da odstranite kopije Blastra. Z desnim gumbom kliknite na My Computer, izberite Properties in kliknite System Restore > Turn Off System Restore on all drives. Po zagonu orodja za odstranjevanje ga lahko ponovno vključite.**

IZZOVITE MRAZA!

Vsak mesec člani PCF foruma izzovejo Gregorja, rezultat pa najdete tukaj. Pojdite **na www.pcformatslo.net/forum**, ocenite opis in povejte, kaj želite videti naslednji mesec.

Subjekt: Božiček **Opisovalec:** Gregor Mraz

Se vam je kdaj zdelo sumljivo, da božiček nima pravega naslova? Ja, nekje na severnem tečaju. Že, ampak kje *natančno*? Kakšna je pravzaprav njegova hišna številka? In zakaj ne raznaša daril poleti, ko bi lahko namesto sani uporabil bolj praktičen avtomobil.

Ko sem nekoč, da bi prišel zadevi do dna, nesel na pošto pismo naslovljeno na: "božiček, severni tečaj", me je uslužbenka najprej sumničavo pogledala, potem pa takoj nekam telefonirala. Kmalu za tem sta se pred vhodom prikazal dva mrkogleda gospoda. Škratje... pa še kaj, božičkovi pomočniki so dva metra široki, dva metra visoki in oblečeni v belo. To spoznanje me je vzpodbudilo, da sem po spektakularnem pobegu skozi okno začel zadevo temeljiteje raziskovati.

Nadaljnje raziskave so mi vzele tri leta. Izsledki so bili grozljivi. Projekt "Božiček" je dejansko globalna vladna zarota. Namen vsega je izdelava psiholoških profilov vseh državljanov. Razmislite. Če nekdo že v otroštvu na seznam svojih želja zapiše kuhinjski nož, motorno žago in izvod igre *Postal 2*, je zelo očitno, da gre za osebo, ki že zelo zgodaj kaže nagnjenja do sadizma. Te ljudi bodo lahko tako ves čas nezavedno vpeljevali v, recimo, učiteljske ali mesno-predelovalne poklice. Hkrati pa bodo natančno vedeli, koga iskati, če bo nekoč v bližini te osebe najdeno z naštetimi orodji obdelano truplo. Stroški države so v bistvu minimalni v primerjavi z vrednostjo informacij. Ja, zato ste lani dobili pobarvanko z avtomobili, rdeč flomaster in baterijo za TV krmilnik namesto rdečega avta na daljinsko krmiljenje.

Saj neeee. Hecamo se. Božiček je en tak prijazen možicelj z dolgo sivo brado in občudovanja vrednim premerom južnejših predelov trupa. Bodite tudi letos pridni in morda se mu bo celo dalo stlačiti skozi vaš dimnik.

PCFormatOcena

Nosi brezplačna in neobdavčena darila

Še vedno mi dolguje kolo BMX

"Če bi prišel večkrat na leto, bi bila ocena višja."

72 %

USTAVI SE!

105.2 Mhz

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300
in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami
najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
TRŽENJE	01 242 56 36

www.radioantena.si

DESIGN: ana@bad-candy.com

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 11

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

PC DEZINFORMATORJEV HOROSKOP

STRELEC (24.11. – 22.12.)

Če bi se Mars nagnil še bolj na levo, bi padel. In to je za Strelca zmeraj dobro znamenje, čeprav v resnici nihče ne ve, kaj to natančno pomeni.

Nekje v smislu, da je sedaj idealno obdobje za kopiranje in brisanje datotek, brezciljno brskanje po disku, razne defragmentacije pomnilnika in tudi računalnik se vam sedaj vklopi povprečno 0,000001 sekunde prej, kot v istem obdobju prejšnjih mesecev. Kar navsezadnje tudi ne more biti tako zelo slabo, kajne? Dajmo strelci!

KOZOROG (23.12. – 20.1)

Dobra novica je, da Jupiter še zmeraj ni v paralelnem položaju z Uranom. Vendar se boste morali čim prej soočiti s svojo zasvojenostjo z branjem neželene elektronske pošte, saj stvar nezdravo meji na obsedenost. "Spam addict of the year" ni preveč laskav naslov.

Na tem mestu, kjer piscu horoskopov ne pade v glavo absolutno noben smiseln stavek, vam lahko samo še damo pameten nasvet: "Umirite se in premislite o svojih vrednotah. Prednost namenite ciljem, ki so zares vredni truda." Psst! Ti dve povedi sta v vseh horoskopih. Vseh.

VODNAR (21.1. – 19.2.)

Za vas se začenja kritično "obdobje diskov", ki nastopa kot posledica nekoliko nerodnega položaja Jupitra, ki ravno sedaj izgleda, kot da bo treščil v _ v_ v en drug planet tam blizu. Še posebej se pazite pri deskanju po sumljivih spletnih straneh. Kolački, ki jih nevede sprejemate, ne morejo pomeniti dobrih stvari.

Če boste v dilemi glede brisanja začasnih datotek, se poskušajte osredotočiti nase in odločitev prestavite za nedoločen čas.

Z drugega zornega kota pa stvari ne izgledajo tako zelo slabo, saj je Uran v sozvočju s Potočnim Rakom, kar koli to že pomeni.

RIBI (20.2. – 20.3)

Vaša trenutna nerazpoloženost in odsotnost iz forumov je prehodne narave in je posledica ummm... Jupitra (da, Jupiter je zmeraj dober izgovor). Toda sami veste da to ne more dolgo trajati.

Če res obstaja kakšen strojni problem, si ga morda niste dovolj osvetlili. Za to pa potrebujete predvsem pomoč vaših bližnjih, s katerimi še zmeraj kontaktirate na IRC-ju.

OVEN (21.3. – 20.4.)

Uran in Mars sta v najboljšem položaju za nelegalno "izmenjavo" datotek P2P, tako da bo v tem obdobju skušnjava najhujša. Pokažite karakter in se ji ne vdajte.

In ker nimamo nobenega pametnejšega nasveta za vas, bomo pobrskali po horoskopskem vodiču in izbrali za vas naslednjo "globokoumno" misel: "Jupiter v dvojčkih priča o napetostih, ki so posledica dolgotrajnih sprememb v vašem življenju. Tako lahko zelo različno občutite podiranje tistega, kar vas je nekoč ščitilo in oblikovalo, ne morete pa še dovolj jasno zaznamovati obrisov novega obzorja, ki nastaja." Pomen je globok. Razlage ni. Čisto in popolnoma primerno, kajne?

BIK (21.4. – 21.5.)

Planet Saturn je v tisti "slvi" fazi, ko vpliva na segrevanje procesorja ob zapletenih, večnitnih operacijah; kar pomeni da se v tem obdobju utegnejo stvari za vaše računalniško življenje zasukati v popolnoma novo, nepričakovano smer. Kar pa po svoje morda niti ne bo tako zelo negativna izkušnja v vašem togem online obstoju.

Poskusite tudi nekoliko manj zasipavati forum z nepomembnimi sporočili, ki jih nihče ne bere, in zvezde vam bodo morda nekoliko bolj naklonjene.

DVOJČKA (22.5. – 21.6)

Položaji Marsa, Urana in še enega obskurnega planeta, najverjetneje Marsa, močno kažejo na nakupovalno mrzlico v kakšni neugledni računalniški trgovini s tretjerazredno robo. Prejšnji nasvet, da se osredotočite nase, ste očitno vzeli preveč dobesedno.

Zato malo bolj počasi v trgovinah in mogoče bo na koncu meseca še ostalo za položnice in hrano. Saj nočete, da vam odklopijo elektriko, kajne?

Glavoboli so od večurnega sedenja pred vašim dvanajst let starim monitorjem. 50Hz osveževanje zaslonske slike ni dobra stvar. Torej, če boste že kupovali, razmišljajte v tej smeri. In s tem ne mislimo, da si kupite tablete za glavobol.

RAK (22.6. – 22.7)

Zaradi izredno neurmnega položaja Dvojčkov v Devici, je sedaj vaše obdobje blaženosti in sreče na računalniškem področju. Online igre, pogovori preko IRC-ja, forumaške seanse dolgo v noč... vse to zaznamuje vaše sobivanje z osebnim računalnikom. Kar je načeloma dobra stvar. Z računalniškega vidika.

Druga perspektiva pa je, da vas je pustilo dekle, da zamaka streha in da v hladilniku ni več mleka za kavo.

Čisto po konfucijevsko vsakemu soncu sledi dež. Uživajte vsaj v računalništvu.

LEV (23.7. – 23.8.)

Gotovo ste zadovoljni ob dejstvu, da vaš računalnik že cel mesec ni videl serviserjevih kosmatih rok. No, da razblinimo iluzijo – tega obdobja je nepreklicno konec. Glavni in edini krivec je... err.. položaj planetov (da ne bomo ves čas obtoževali Jupitra).

Čim prej izprezite, se navadite na "offline" življenje in si hitro poiščite kakšen primeren hobi. Na primer zbiranje značk. Ali znamk. Nekaj čim bolj dolgočasnega, da vam bodo veselo solze tekle po hrbtu, medtem ko boste čakali na računalnik.

DEVICA (24.8. – 23.9)

Ko se planeti podijo po vesolju, je to dobra novica za zmeraj nasmejano devico. Niti zajetno število spyware programov, ki se bohotijo na vašem disku, niti virus, zaradi katerega se vam računalnik ugaša vsako minuto, vas ne vržejo s tira. Resnično neverjetno pa je, s kakšnim stoičnim ponosom sprejmete novico, da se vaše materinske plošče ne da več obuditi. Strela opravi svoje in plošča odide v večna tipkališča.

Toda na srečo je temnega, proti vam zarotenega obdobja konec in tam za hribi še sije sonce. Tako ali tako vam ne preostane drugega, kakor da "veselo" odkorakate novim "zmagam" naproti. Ah, a smo pozabili omeniti, da je v tem obdobju posebej kritično za monitorje? Nekaj v zvezi s Saturnom... No, zdaj smo.

TEHTNICA (24.9. – 23.10)

Merkur je iztiril, kar delno pojasnjuje vašo občasno slabo voljo kljub temu, da so vam zvezde v tem obdobju precej naklonjene. Če boste pretiravali z nemastno hrano in ne boste pili umetno oslajenih gaziranih pijač, vam bodo zrasle dlake na dlaneh.

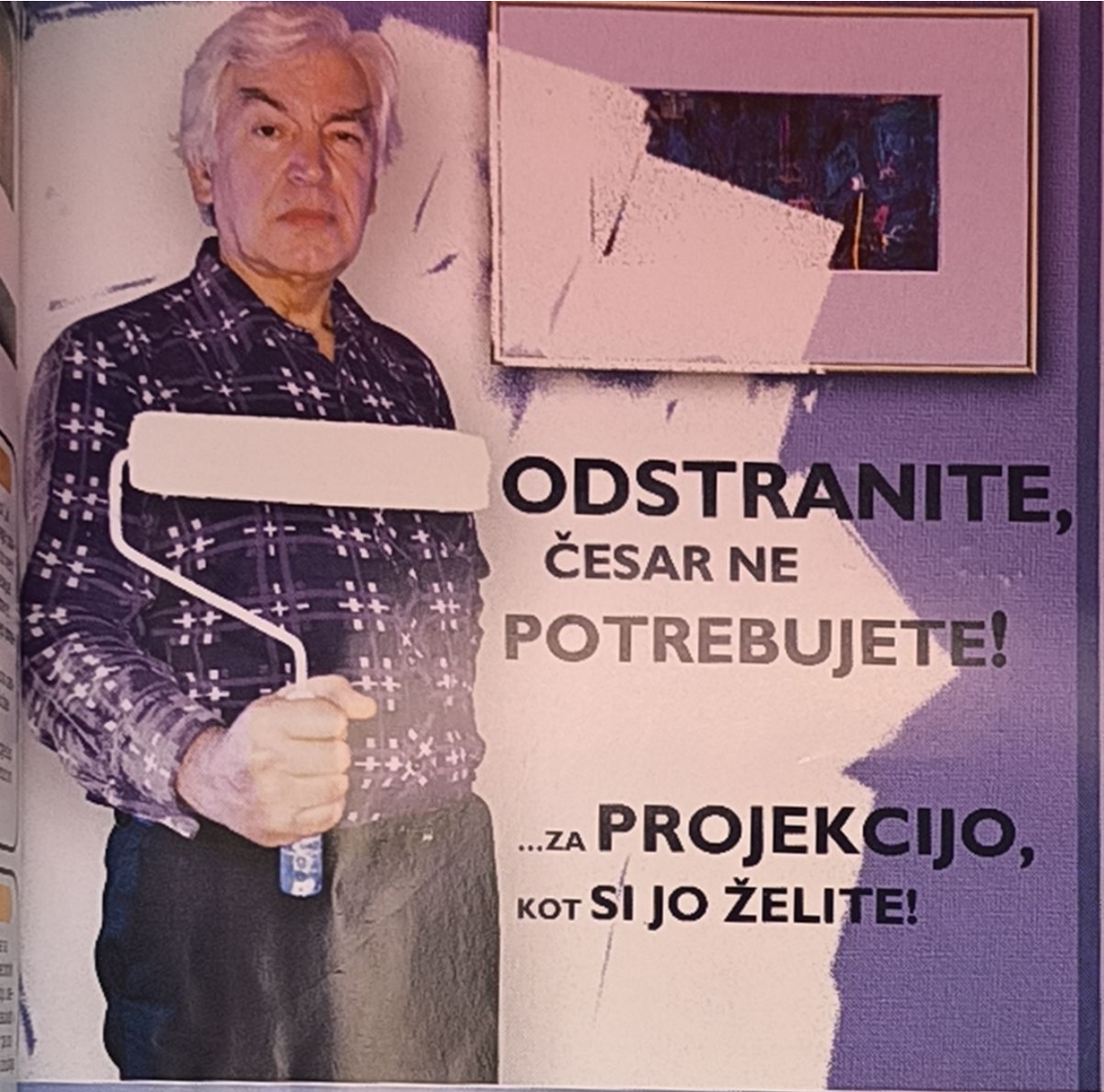
Čisto resno, brez heca. To je navsezadnje horoskop. In nekateri verjamejo v takšne zadeve, ki jih napišemo mi, vsevedni novinarji.

ŠKORPIJON (24.10. – 23.11)

Kočljiv položaj Marsa v čivavi kaže na izredno nerodno situacijo, v kateri ste se znašli. In dobro veste, da ste krivi prav sami. Je pa verjetno kar hecen občutek, če imaš edini daleč naokrog arhaično klicno povezavo do interneta in šteješ sekunde, medtem ko na hitro poklikaš po kakšni strani.

Seči bo treba torej v denarnico, se "omrežiti" z najvišjo možno pretočnostjo širokopasovne povezave in se prepustiti tokom sodobne informacijske družbe, kot delujoč, zdrav člen posttranzicijske, neokapitalistične potrošniške družbe.

Res da bo drago, ampak tako piše v zvezdah.



ODSTRANITE, ČESAR NE POTREBUJETE!

...ZA PROJEKCIJO, KOT SI JO ŽELITE!

MULTIPROJEKTOR

To ni nobena skrivnost, saj vemo, da je za odlično projekcijo slike potrebna bela površina.

Najnovejši projektor **Sony ES1** Multiprojektor pri projekciji na belo površino zagotavlja odlično sliko.

Motorizirane funkcije poskrbijo za udobje in enostavno uporabo.

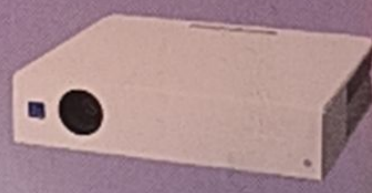
Če ste morda mislili, da si tega zmogljivega projektorja ne morete privoščiti, imamo za vas najboljšo novico.
Projektor je na voljo za zelo dostopno ceno: 299.000 SIT + DDV.

Ker dobra projekcija navduši!

Zakaj ne bi vsi uživali v njej?

Pripravite lahko projekcijo uspešne poslovne strategije svojega podjetja, fotografij iz družinskega albuma, priljubljenega filma ali najbolj nore igre za Playstation.

Ali pa na dolgočasno popoldne pričarate sončne žarke.



Za Sony projektor vprašajte pri vašem prodajalcu računalniške opreme.

chs distribucija računalniške opreme

SONY

Zajemite čar zime digitalno!

Cyber Shot Sony digitalni fotoaparati omogočajo uporabniku vrhunsko sliko, enostaven prenos slik v računalnik in enostavno rokovanje. Pri Cyber Shot digitalnih fotoaparatih se slika shranjuje na Memory Stick, katerega odlikujejo majhnost, trpežnost in uporabnost v mnogih Sony proizvodih.

SONY DSC-P72

- efektivnih slikovnih točk: 3,2 megatočk
- optični/smart zoom: 3x / 9,6x
- video z zvokom MPEG Movie VX
- možnost uporabe pretvorniških leč (VAD-PEA)
- več slik z enim pritiskom: 2x
- bateriji STAMINA in polnilec
- priložena programska oprema in USB kabel
- garancija 24 mesecev

PPC: **71.990,00** SIT + DDV

Ob nakupu dobite brezplačno MemoryStick 128MB in torbico!

chs distribucija računalniške opreme

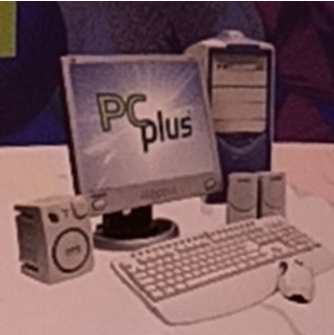
www.chs.si/sony

SONY

DARILO

vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:
- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- preizkusnimi programi PINNACLE SYSTEMS

PCplus®



V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis
TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (ddc je pluzipul)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	e-office	i-net	g@mer (TV TUNER)	e-m@chine	m@gic (TV TUNER)	Dream m@chine (TV TUNER, NOVO)
Procesor:	Intel® Celeron® 2.4 GHz	Intel® Celeron® 2.6 GHz	AMD Athlon 2000+	AMD Athlon XP2400+	Intel® Pentium® 4 2.667 GHz	AMD Athlon XP 2600+	Intel® Pentium® 4 2.667 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus P4S533-MX	Asus A7N8X-VM	Asus A7V8X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7N8X/X	Asus P4PE-X
Pomnilnik:	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	---	---	---	CD-RW	---	CD-RW	---
DVD pogon	DVD	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD	Combo DVD/CD-RW	DVD	DVD-RW
Grafika:	integrirana	integrirana	integr. GeForce4 MX	Radeon 9200SE 128MB DDR TVO	integrirana grafika	Radeon 9200 256MB DDR TVO	Radeon 9200 256MB DDR TVO
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	---	56K, interni	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	Pinnacle STUDIO PCTV Rave
	96.900,-	**119.900,-**	**124.900,-**	**149.900,-**	**149.900,-**	**189.900,-**	**234.900,-**

NOVO

	EZ-Buddie C20	EZ-Buddie P24
Procesor:	Intel® Celeron® 2.0 GHz	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
Osnovna plošča:	EZ Buddie	EZ Buddie
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR
Trdi disk:	40 GB 7200 obr.	80 GB 7200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-RW	---
DVD pogon	---	DVD-RW
Grafika:	integrirana+AGP reža	integrirana+AGP reža
Zvok:	integriran	integriran
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100
Dodatno:	cardreader 6 v 1 Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM CPU Overclocking CPU speed monitor	cardreader 6 v 1 Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM CPU Overclocking CPU speed monitor
	119.900,-	**179.900,-**

NEC

SUPER CENA

VERSA C160
LCD zaslon 15,1"
AMD Mobile Athlon XP 2200+
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem
LAN, Firewire
299.900,-

VERSA M400
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.8 GHz
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem,
LAN, Firewire,
TV-out
399.900,-

VERSA M500
LCD zaslon 15,1"
Intel Centrino 1.4 GHz
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem
Wireless, LAN, Firewire,
TV-out
429.900,-

VERSA P700
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.2 GHz
512MB, 40GB disk, ATI 64MB
grafična kartica, DVD/CDRW,
modemm, Wireless, LAN,
Firewire, IR-DA, RS232, TV-out
599.900,-

PINNACLE SYSTEMS

STUDIO PCTV
PCI TV sprejemna kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext
16.900,-

STUDIO PCTV Sat
PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita
34.900,-

STUDIO PCTV Deluxe
Zunanji TV USB sprejemni vmesnik, z daljinskim upravljalcem, teletext
72.900,-

InstantCopy
Programska oprema za najhitrejše in najzanesljivejše 1:1 kopiranje CD-jev in DVD-jev
15.900,-

LITEON

LCD 17"
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Zvočniki
114.900,-

CRT 17"
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
29.900,-

CRT 19"
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
44.900,-

Hansol

H550 LCD 15"
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Zvočniki
94.900,-

720E/730E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
30.900,-

730ED
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
34.900,-

920P
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.26mm
46.900,-

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Multisync 1550V
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
Odzivni čas: 25 ms
89.900,-

LCD 1501
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 30 ms
srebrno/bele barve
99.900,-

Accusync 71VM
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
Odzivni čas: 16 ms
Zvočniki
124.900,-

LCD 1701
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 450:1
Odzivni čas: 16 ms
srebrno/bele barve
129.900,-

Multisync1860NX
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-D
169.900,-

Apacer®

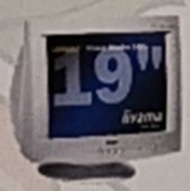
MP3

AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
V beli, zeleni ali srebrni barvi
25.900,-

iiyama

JULIJEV 2003

ProLite E430S-W
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
zvočniki
srebrn ali bel
129.900,-



Vision Master 1451
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 513
Ločljivost: 1600x1200/88Hz
Velikost pike: 0,24mm
159.900,-

NEC
Empowered by Innovation

NEC VT 46
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno: 400:1,
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.9 kg
299.900,-

iiyama

LPX 100
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768
Svetilnost: 1100 ANSI lumnov
Kontrast: 350:1
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.5 kg
329.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
www.powerplus.si

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

TREND NET
VELENJE: 03/586 70 57
www.prodajalna.com

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

MELOM d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Quelle kataloška prodaja

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
MURSKA S.: 02/53 03 830

Centri Interspar

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 12
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.